二次元视觉欣赏综合画刊

萌绘

DVD-ROM
高品质画集收录
2012.6月刊 VOL. 1



画师鉴赏
美树本晴彦
藤真拓哉
渡边明夫
森山大辅

图说新语
萌少女版吸血鬼图鉴

新番驿站
豪华声优超演出?
突出“圣四月”重围的《白熊咖啡厅》
远古邪神的逆袭？完全不是那么回事的《潜行吧！奈亚子》

千呼万唤始出来 四年一“剑”跳票使
—— 一本道超展开作品《魔法使之夜》

水手服Saber2开精美海报

随刊附赠
4G数据光盘收录最新画集
高清扫描版本，另有众多美图期待鉴赏。




DVD-ROM
萌绘
ACG典藏锋锐
VOL.1
更多精彩内容尽在光盘中

CONTENTS 目录

画师鉴赏

>>>糖果萝莉的生存战略——藤真拓哉······02
>>>八重齿即是正义！——渡边明夫······06
>>>回归质朴的经典——森山大辅······10
>>>他和他的少女印象——美树本晴彦······14

图说新语

>>>黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·上······24
>>>走向社会吧！——“新人社员”主题画廊······36

游绘殿堂

>>>千呼万唤始出来 四年一“剑”跳票使
——一本道超展开作品《魔法使之夜》······42

新番驿站

>>>豪华声优超演出？——突出“圣四月”重围的《白熊咖啡厅》······52
>>>远古邪神的逆袭？——完全不是那么回事的《潜行吧！奈亚子》······58

PIXIV国度

>>>PIXIV绘师图鉴：24l辰巳······62
>>>PIXIV × 第九回博丽神社例大祭 绘画比赛获奖作品欣赏······66

职人作画教室

>>>The Making 再创作——by JOEIAN······70
>>>The Making 动画上色——by Tanu······74



藤真拓哉

FUJIMA TAKUYA

PROFILE

日本漫画家组合，主要从事将热门动画改编成漫画的工作。另以“ESSENTIA”的社团名出席各大同人志贩售大会，专门贩售各种少儿不宜的同人本。

糖果萝莉的生存战略



代表作品：

- 《热风海陆 The Rising》
- 《魔法老师！？ neo》
- 《THE IDOLM@STER Break！》
- 《魔法少女奈叶 ViVid》
- 《DOG DAYS》







正像那句老话所说的一样，一千个人的眼中有一千位哈姆雷特，同样在一千位宅人的心中，也会有一千种对萌的定义。但不论审美存在着怎样的千差万别，有一些元素就像是真理准则一般得到所有二次元控们的认可，只要遵循这些准则去创作，就不会偏离大众审美走上异途。只是，若一味地照搬准则，就仿佛是从工厂的流水线上生产出来的产品一般千篇一律缺乏生气，是无法唤醒宅人们刁钻的视觉神经的。想要在日渐苛刻的二次元界生存下去，需要的不仅仅是一颗热爱绘画的心，更要有智慧的眼光，加上一点点的运气。下面，为大家介绍的，就是这样一位满足了上述条件的人气画师——藤真拓哉。

乍听之下一般人都会认为藤真拓哉是一个人的名字，但其实他是由两位画师共同以藤真拓哉为笔名所构成的组合，有点类似于Tinkle。但由于该组合一向行事低调，几乎很少抛头露面，所以关于这两位画师的资料也几乎没有。若不是在漫画《热风海陆 The Rising》单行本第一卷后记中有提到“藤真拓哉是两人组合”，恐怕能了解到这一内幕的人更是少之又少了吧?

虽然是二人组合，但却丝毫不影响到他们在创作时所达成的高度一致。明亮缤纷的色彩、丰富饱满的构图，加之俏皮可爱的神情，藤真拓哉的画作总会给人以一种掉进童话中糖果世界的印象。群像图是令很多画师为之头痛不已的题材，要在有限的画纸上塞下多名角色，并且还要确保角色在动作、神情上没有重复，站位也符合透视及角色关系的常理，是相当考验画师绘画功底与想象力的事，但这一切在藤真拓哉的笔下却显得颇为游刃有余。他不但能将多位少女以最可爱的姿态融合在一张画面中，而且还能创造出宛如广告宣传画般的博眼球效果，也难怪很多作品都会找到他来绘制宣传图了。



其实藤真拓哉刚出道时的画风与现在的风格可谓是天差地别，那时他创作的都是成人向漫画，所以画风也是妖艳系，简单来说，就是早期 CLAMP 那种风格——细腻如丝的长发、pikapika 的双眸、繁冗的服装褶皱、乃至角色身上丰富的配饰，这些在少女漫画中常见的元素被藤真拓哉搬运到了工口漫画中，居然还没什么违和感。直到 2002 年开始连载的漫画《FREE COLLARS KINGDOM》，才将画风定位在了萌系上。当然，良驹还需伯乐推，真正令藤真拓哉事业登上新高的，还要归功于赤松健和都筑真纪这两位大师的鼎力相助。2006 年，正值《魔法老师！？》动画版大红大紫之时，藤真拓哉接手了《魔法老师！？ neo》的漫画创作工作（就是将动画版绘制成漫画），这部衍生作品在推出后就被誉为是“比本家还要萌的动画版改编漫画”，就连赤松健老师也是各种强烈推荐。随后 2009 年，作为“《魔法少女奈叶》系列”第 4 期计划的一部分，由藤真拓哉执笔的漫画《魔法少女奈叶 ViVid》开始在《月刊 CompAce》上连载。尽管这部新作的主角由高町奈叶换成了薇薇鸥，但却并不妨碍无数魔炮饭拜倒在藤真拓哉的画风下，其超高的受欢迎度甚至令藤真拓哉成为了之后各种“《魔法少女奈叶》系列”插图的御用创作者，原作者都筑真纪都要自叹不如了（P.S.，都筑真纪的新作《DOG DAYS》的漫画版同样是由藤真拓哉执笔的，目前正在角川书店旗下的各杂志上轮流连载中）。

纵观藤真拓哉的作品，会发现绝大多数都是动画版改编的漫画，也就是说，他几乎没有自己的原创作品，即便如此，他的事业仍然处于蒸蒸日上的阶段，藤真拓哉对此也颇为享受。与其花心思去编剧情搞原创故事，他似乎更热衷于为各种热门动画绘制十八禁同人志，例如 C80 时他画了《Infinite Stratos》的工口本《夏式☆ IS 海滩》、C81 时推出了《我的朋友很少》的工口本《邻人们的节操很少》，过往每届 COMIKET 总少不了他的肉本登场，在此就不一一叙述了（感兴趣的读者可以去搜一下，应该很轻易就能找到下载的）。这种随性的生存方式恐怕会令很多人都羡慕不已吧？在本文的最后让我们来大胆推测一下 C82 上藤真拓哉会出哪部动画的同人本吧，小编猜是《潜行吧！奈亚子》，各位觉得呢？










the Civil and
W. N. Chapman
until further Orders.
to the Civil,
people at Ca

八重齿即是正义！

渡边明夫
WATANABE AKIO

PROFILE

1969 年出生的动画师、插画家、人设师、做画监督。创作角色时喜欢加上八重齿和创口贴，逐渐形成了他的专属特色。现在是以自由人的身分活跃于 ACG 界。

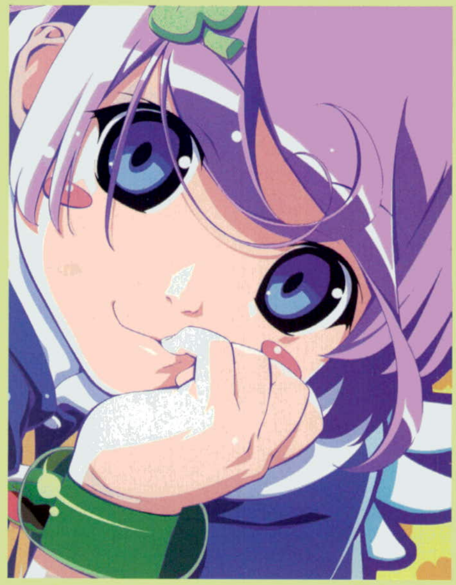
如果你是新房昭之的忠实簇拥，如果你爱新房昭之爱到他的任何一部监督动画都不会放过，那么你一定有留意到一个名字经常出现在新房监督的动画 STAFF 列表中，他时而是作画监督，时而又是原画，偶尔还会兼顾人设、分镜等职，没错，这个人就是渡边明夫。

渡边明夫与新房昭之的基情始于 1999 年的动画《宇宙战舰山本洋子》，这是新房昭之第 2 次接手动画的监督一职，也是渡边明夫第一次同时负责人设与作画监督。论出道时间，两人都已是在业内摸爬滚打了多年的硬汉，但之前在工作上并无太大交集。不过既然都是在同一个圈子内打拼，也就免不了对彼此有一定了解，渡边明夫欣赏新房昭之不墨守陈规的个性，新房昭之钟情渡边明夫简介明快又不失可爱的线条，于是两人一拍即合，将当年的人气轻小说《宇宙战舰山本洋子》制作成了两集的 OVA 和长达 26 话的 TV 动画，一度令动画迷们为之骚然。紧接着，2001 年，渡边明夫又与新房昭之联手搞出来了《The Soul Taker ～魂狩～》，这是一部充斥着各种影绘、抽象派分镜、三原色的使用、颓废猎奇的场景表现、跳跃式剧情的超另类 TV 动画，若非有极大的耐心恐怕都不能坚持看完第一集。而渡边明夫又善于通过扭曲人体、夸大特征等方式来表现紧张的场面，这两人联手打造出来的独特世界观在业界内可说是无人能及。



代表作品：
- 《The Soul Taker ～魂狩～》（总作画监督、人物设定）
- 《魔法护士小麦》（人物设定）
- 《柯塞特的肖像》（原画）
- 《绝望先生》（片头动画原画）
- 《化物语》（人物设定、总作画监督、作画监督）
- 《伪物语》（人物设定、总作画监督、作画监督）


イラストレーション／ぽよよん♥ろっく









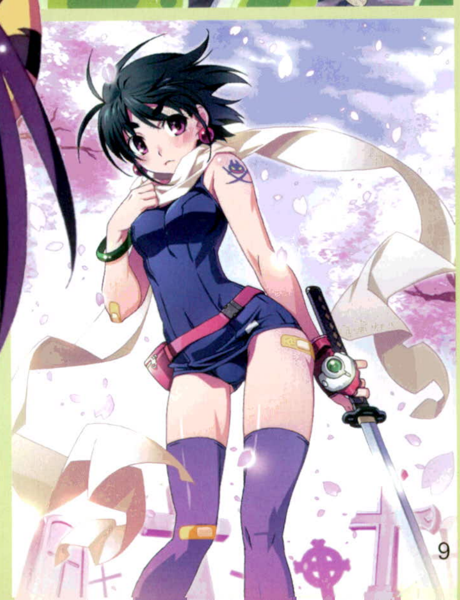


《The Soul Taker ～魂狩～》的贡献不仅仅是奠定了新房昭之 × 渡边明夫的显著风格，更是孕育出了史上第一部邪道魔法少女动画《魔法护士小麦》。中原小麦本是《魂狩》中的一个女配角，出场作用完全不明，感觉就是来吐槽的。但是喜欢COSPLAY的她反倒是成为《魂狩》这部阴暗动画中难得一见的亮点，在粉丝们的极高呼声中，以中原小麦为主角的 OVA 动画《魔法护士小麦》孕育而生。至于《魔法护士小麦》的剧情，抱歉笔者早已不记得，只是本作既然被冠以“史上最初的邪道魔法少女动画”，就绝对不能按照常理去理解，剧中充满各种恶搞、御宅文化、对社会的嘲讽，中原小麦虽有一张偶像少女的萌脸，但性格腹黑毒舌、城府极深，绝对会令各位魔法少女控们大跌眼镜。中原小麦应该是最能展现出渡边明夫绘画特色的角色了，圆润的口型、微露的八重齿（虎牙）、膝盖上的创口贴、跟在身边的布偶、以及脸颊上的一抹红晕，这些元素就如同是渡边明夫的招牌特色，任何人都难以模仿得来的。

渡边明夫的工作基本集中在动画和游戏上，由于游戏大多为文字恋爱类型，所以普及得并不广。此外他还有一个笔名叫“ぽよよん❤ろっく”，真叫人忍不住想吐槽：“你一个大叔起个笔名卖什么萌呀？！”。不过大概也没有人会真心在意吧？哈哈。









回归质朴的经典

森山大辅

Moriyama Daisuke

PROFILE

1971年9月11日出生的日本漫画家，曾以森山犬的笔名担任过一些日本电脑软件十八禁游戏的角色原画设定，之后从事漫画家的工作。现在正在连载漫画《救世之茧》。



代表作品：
- 《圣枪修女》
- 《救世之茧》
- 《妄想奇行》

1971年9月11日，一位男婴降临到了日本高知县宿毛市一个普通的家庭中。同其他婴儿一样，这位男婴并未表现出异于常人之处，他的父母也只希望孩子能够平安长大，顺利走完一生，并无太多要求。只是当这名男婴长到可以握住画笔的年纪后，他对于绘画的兴趣就宛如是破土而出的萌芽一般快速地生长，从此，少年的人生轨迹也就与漫画结下了不解之缘。

长大成人之后，一心想要在混入动漫圈的他以森山犬为笔名开始为一些十八禁游戏绘制角色原画设定，但在多如牛毛的Galgame界中，没有好的剧本，就算画师的CG再漂亮也不过是个浮华的花瓶，无法打动人心，很不幸的是，森山犬遇到的就是这样的作品。数次失败的苦果终于令森山犬幡然醒悟，痛定思痛决定还是走回正途。就这样，他的首部长篇漫画于1998年开始在富士见书房所出版的漫画月刊上连载，这一连载就是整整五年，中途还曾被改编成为TV动画。这部漫画就是以催泪结局骗得无数少男少女眼泪的《圣枪修女》，而创作它的漫画家，本名叫做森山大辅。







尽管在《圣枪修女》之后，森山大辅还创作了诸如《救世之茧》、《妄想奇行》等漫画，但论人气度均难以超越《圣枪修女》，主要原因还是出在没有被动画之神垂青这一点上。应该说，《圣枪修女》诞生在了一个最恰当的时机。21世纪初的日本动画界尚未进入浮躁期，被选中制作动画版的作品均是在剧情上有着过人之处的佳作，而不是单纯靠着恶意卖萌或是无厘头的恶搞吐槽来博人眼球。《圣枪修女》的故事背景设定在第一次世界大战的1924年，女主角罗赛特是年轻的修道骑士，虽身披蓝色修女服，但战斗破坏力却是相当惊人，与修女一贯的温文尔雅形象格格不入。而男主角克罗诺的身分则是一位恶魔，平日里伪装成乖巧少年，但倘若罗赛特解开怀表封印的话，克罗诺就可以吸收罗赛特的生命化为自己强大的力量。这种天使与恶魔的设定本身就有足够的看点，而在引入怀表封印这一元素之后为整部作品笼罩上一层淡淡的悲情光环。改编成动画版时，虽然在剧情上做出的些许调整，但并未影响到主线，而男女主角更是邀请到了当时炙手可热的声优川上伦子和石田彰来演绎，想不火都难。

有很多人都是先看了动画版，再回过头去找漫画版来翻阅，接着便成为了森山大辅的死忠。虽说森山大辅的画风并非是以萌来取胜，但他成熟稳重的线条却非常适合用来叙述故事，他所创作的插图也同样饱含了深邃的内涵。这种坚持自我个性、不会向废萌妥协的精神在现今也是很难找寻到了。

笔者现在最大的愿望就是森山大辅的《救世之茧》也能被动画化，要知道这部漫画可是得到了荒川弘、和月伸宏、三轮士郎、伊东杂音、OKAMA等多位大师的首肯啊！不做成动画未免太可惜了！











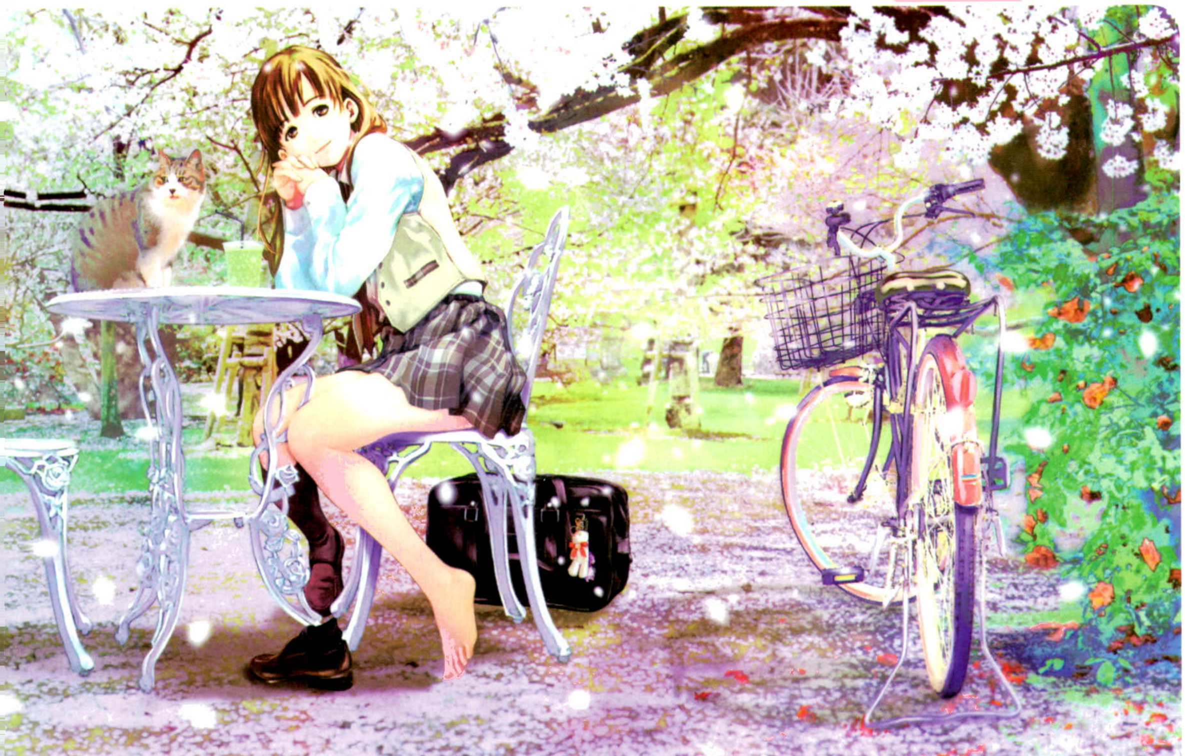
他和他的少女印象

美树本晴彦

Mikimoto Haruhiko

PROFILE

东京都出身的插画家、人物设计师、漫画家、动画师。与动画导演河森正治、漫画家细野不二彦是高中大学的同年级同学，凭借着《超时空要塞》奠定了人气人物设定师的地位。



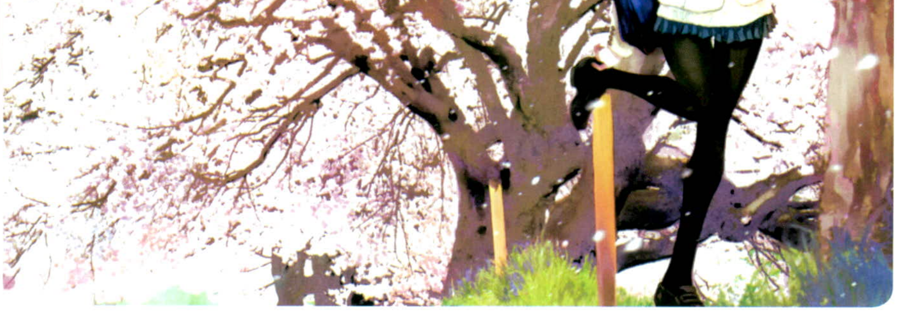


代表作品：

- 《机动战士高达0080 口袋里的战争》（人物设定）
- 《超时空要塞》（人物设定、作画监督）
- 《超时空要塞7》（人设原案）
  《飞跃巅峰》（人设原案）
- 《水瓶战记》（人物设定）







美树本晴彦，这个名字对于80后的动漫迷们而言，不仅仅代表着一位世界顶级的插画家、漫画家，更意味着是一段弥足珍贵的童年回忆，相信只要一提到他的名字，大家的脑海中就不由自主地如过胶片般闪现出《超时空要塞》里林明美在舞台上的曼妙身姿，耳畔也会回响起《爱。还记得吗？》这首传世神曲。尽管《超时空要塞》并非是美树本晴彦的出道之作，但却毫无疑问是他的功成名就之作，本剧首次将偶像歌手、恋爱、战机变形机器人这些看似毫无关联的要素结合到了一起，一经播出就在全世界范围内引起了轰动，这股震荡波甚至波及到了天朝。而美树本晴彦的名字也就连同MACROSS一起被篆刻在了日本动画时代的里程碑上。

第一次留意到美树本晴彦这个名字，一瞬间还以为是位娴熟温柔的女性画师，因为这个名字真的如他的画稿所传达出来的情感一般透着一股子小清新的味道。至于他的本名佐藤晴彦，知道的人就恐怕是寥寥无几了。（顺便一提，美树本这个姓取自安达充在1980年创作的一部中篇漫画《阳光普照》中的角色美树本伸，足可见安达大师影响之深远啊……）手绘水彩风格是美树本晴彦的招牌特色，美少女是他最钟情的描绘对象，当这两种元素碰撞到一起时，就凝聚成了一张张宛如写真摄影的少女印象。阳光穿过浓郁的树叶铺洒在马路上，身穿制服的少女带着轻松悠然的笑容随意站在树旁，她是在等待着与暗恋的学长擦肩而过？亦或者是准备和好友一起去逛街购物？美树本晴彦和他的画笔仿佛就是摄影师和他手中的单反相机，总能够以最完美的角度抓住少女最无暇的一面呈献给观众，在他的画稿中，无论是景色中的少女，还是少女所处的景色，都令人沉醉不已。

由于从小就受到安彦良和和忠津阳子两位漫画家的影响，美树本晴彦的画风既带有青年漫画的写实风格，又兼具了少女漫画柔美的线条特色，他创作的女孩最迷人之处当属那双水润明亮的双眸，仿佛是会说话一般，只是凝视着它，就会在不知不觉间从中读出特别的情感。尽管现在的美树本晴彦老师已是年过半百，但他却时刻关注着流行动态，在他笔下诞生的少女均会穿着吻合当下审美的服饰，绝不会有半点脱离时代的感觉。但大约是他穷其一生的才华都用来画女孩子了，美树本晴彦对于创作男性角色、特别是中年男性非常苦手。当他接手《机动战士高达0080 口袋里的战争》人设工作时，就曾被其中的男性角色设计搞得焦头烂额。后来大约是觉得与其挑战那么困难的人设工作，还不如多花点心思在少女身上（汗），现在美树本晴彦基本已经告别了动画人设工作，专心于给各大动漫杂志绘制插画上了（还是画少女orz）。

美树本晴彦的作品可谓是影响了整整一代动漫迷们走上职业插画师之途，比如藤真拓哉、铃平广、村上水军、KEI这些响当当的美少女画师们。正值美树本晴彦的最新画集《那里的少女印象》发售，官方邀请到了15位美少女画师们以他们个人的风格来创作“大家的少女印象”，通过简单的问答，大家还可以了解到这些人气画师是从何时被美树本晴彦的画稿吸引的，以及他们觉得美树本晴彦的作品最有魅力的地方在何处，相信大家都能从中或多或少找到一些共鸣。下面就让我们一起来欣赏“大家的少女印象”吧！















Girl's Scenery～大家的少女印象～

接下来有请描绘了“Girl's Scenery～大家的少女印象～”的画师们来谈一谈关于“少女印象”的感想，并且回答一些关于美树本晴彦老师的问题。

Q1：第一次看到美树本晴彦老师的作品是什么时候？可以谈一谈当时的感想吗？

Q2：认为美树本晴彦老师的作品什么地方最引人注目？

Q3：有没有希望美树本晴彦老师描绘的“少女印象”？

Q4：对美树本晴彦先生说的话，以及执笔“少女印象”的感想



犬洞あん　少女×水边

A1：《超时空要塞7》的插画。简直就好像存在于另一个次元一样，我从没见过如此“美丽！”“可爱！”“纤细！”的作品，实在是太令人感动了！

A2：女孩子的表情特别生动，非常具有魅力！

A3：军装少女……至少中尉以上级的！

A4：我的哥哥是美树本晴彦老师的超级粉丝，我也受美树本晴彦老师的影响颇深。那种淡淡的纤细笔触是我永远的追求！！



みさくらなんこつ　少女×校门前

A1：PS的游戏《后夜祭》！那还是我刚入宅门，对GALGAME一窍不通的时候，结果一下子就遇到这么漂亮的游戏（海报很吸引人）！这就是我和美树本晴彦老师的初次相遇……

A2：活灵活现，活灵活现！美树本晴彦老师描绘的女孩子不能说是插画，简直就是确确实实存在于那里的活人！！

A3：公元39610年，最后一位人类少女踏上了不归的旅途……！！

A4：以前我出版单行本的时候，十分荣幸请到了美树本晴彦老师为我描绘插画，当时真是激动万分，那时候心脏剧烈跳动的感觉至今难忘！所以我这次也是竭尽全力为美树本晴彦老师送上贺图！我努力让自己的作品接近美树本晴彦老师的风格，希望读者朋友们看到之后不要笑！最后祝贺画集发售！！



裕龙ながれ　少女×海

A1：在某本杂志上看到《零花˜rayca》的插画。当时就感觉这幅作品的人物和色彩都非常漂亮……！

A2：美树本晴彦老师描绘的女孩子充满了透明感。纤细的透明感会使人不由自主地感觉到想要将她抱在怀里。

A3：因为害羞和难为情而脸红的女孩子最棒了，请一定要满足我这个愿望啊！

A4：美树本晴彦老师，恭喜画集发售！能够参加这次的纪念活动是我的光荣。我一直苦恼于不知道自己的“少女印象”是什么样的，最终还是描绘了海边的少女。少女与什么都非常合适，真是让人难以取舍呢。

みぶなつき　少女×旧书屋

A1：第一次应该是《超时空要塞》。因为那时我还很小，所以感想什么的有点模糊了，只记得非常可爱……

A2：只有美树本晴彦老师才能够创造出来的世界，尤其是世界观和色彩是绝无仅有的。另外，很掉节操的说一句，老师描绘的屁股和脚我非常喜欢（笑）。

A3：希望看到更多穿制服的女孩子。虽然现在已经很多了……

A4：美树本晴彦老师描绘的女性用一句话来概括就是“惹人怜爱”。如果能够在现实世界中遇到那样的女孩子的话，我一定会和她陷入爱河吧。我认为这种二次元与三次元之间微妙的界限正是美树本晴彦老师绘画技巧的极致表现。在竞争如此激烈的世界中，能够一直保持顶级画师的地位其实是非常难的。而做到了这一点的美树本晴彦老师，就是我们的标杆。希望今后还能够为我们创作更多迷人的少女。





早濑あきら　少女×傍晚的海边

A1：大概是很久以前在某本动画杂志上刊载的插画吧。我记得那副纤细的作品给我带来了很大的冲击。

A2：虽然是插画，但是却给人一种画中人物确实存在的真实感……这种感觉非常特别。另外我个人非常喜欢美树本晴彦老师描绘的脚步曲线。

A3：躺在外廊之中小憩的少女……“少女印象”之中不时出现的小猫都很可爱，所以要是在这幅画之中也有小猫的话就更好啦。

A4：恭喜画集出版！我尝试着描绘了一幅与“少女印象”之中喜欢的那个“夕阳”主题一样的作品。在描绘的时候非常紧张，但也竭尽了全力。



藤真拓哉　少女×冰淇淋

A1：从音像店租来的《超时空要塞　可曾记得爱》是我第一次接触到美树本晴彦老师的作品。当时就感觉“女孩子很可爱”，纤细的线条和圆润的瞳孔给我留下的印象非常深刻。

A2：用整个身体来展现表情，就连指尖都能够让人注视很久。

A3：美树本晴彦老师的插画就连背景的颜色都十分漂亮，我希望能够看到以紫色的莲花为背景，与猫咪玩耍的少女！！白诘草也不错！

A4：能够在自己的偶像美树本晴彦老师的作品集中描绘插画，感觉与自己的偶像十分接近，非常紧张（笑）！我也希望能够成为美树本晴彦老师那样伟大的画师，今后也要以此为目标继续努力！



唐辛子ひでゆ　少女×修学旅行

A1：Sneaker文库《机动战士Z高达》第五卷的封面。法儿超可爱！
A2：在如此漫长的职业生涯中，作品仍然能够经常保持新鲜感，实在了不起。
A3：在唐人街穿着旗袍的少女。或者穿着贴身宇航服进行宇宙旅行之类的。
A4：我第一次接触到画师这个职业就是因为老师的作品。我从小就十分崇拜的老师现在仍然活跃在第一线不断地发表新作品，作为粉丝的我实在是非常开心，这是何等的荣幸啊。



铃平广　少女×雪人

A1：我的基友给我推荐的《超时空要塞　可曾记得爱》。丰满的角色给我留下的印象非常深刻。
A2：独特的空气感。不是指画面的氛围，而是说画面中能够使人感觉到充满了氧气。能够在保持自己特点的同时结合时代的潮流，一直将自己的风格与流行保持同步这一点也十分了不起。
A3：冬季，等待喜欢的人那种感觉……伞，雪，长筒袜，平底鞋等等。都不错吧？
A4：恭喜画集发售！这次我印象中的老师的作品全都收录进来了。



绪方刚志　少女×废墟

A1：一提到“美树本晴彦”，最先联想到的果然还是《超时空要塞》啊。
A2：让人无法模仿的风格吧。那种存在于虚拟与真实之间的感觉非常棒。
A3：我非常喜欢“少女与废墟”的主题，所以希望能够看到这样的作品！
A4：一直在进步的感觉非常了不起，我今后也会继续学习。

みけおう 少女×圣诞节

A1：已经记不住第一次是什么时候了……应该是一幅插画，因为画面的平衡感很好而且很接近现实，当时我受到了很大的冲击。
A2：每一个角色都好像真实存在一样，非常了不起。
A3：希望看到在学校中上课的画面。上课睡觉……或者迷迷糊糊眺望窗外……
A4：非常感谢这次给我机会来绘制贺图。能够为从很早以前就活跃在第一线的美树本晴彦老师的画集描绘贺图，我真是太开心了……！美树本晴彦老师！！！今后请继续创作漂亮的作品，请尽情享受吧！





バーニア600 少女×车站

A1：《继续》的短篇漫画集。
A2：在用照片加工的背景上，非常自然地添加二次元角色。
A3：请一定让美树本晴彦老师描绘“铁道娘”（笑）。
A4：通过这本书能够和美树本晴彦老师取得交集，实在是非常荣幸。



西又葵 少女×夕阳

A1：当然是《超时空要塞》。在一次去看电影的路上看到了这部作品的插画。那充满梦幻感觉的少女给我留下了深刻的印象。
A2：不管怎样的世界观都能够描绘出惹人怜爱的角色，这一点非常了不起。一般来说会使人感觉到不协调的地方也能够十分自然地融入进去这一点也很了不起。
A3：在花田之中用单反相机进行拍照的摄影部女孩子……拿着大相机的美少女本身就是萌点啊（笑）。
A4：能够参与这次的画集发售纪念活动实在是非常荣幸！虽然我的水平远远不及美树本晴彦老师，不过还是很享受这次的创作！希望今后还能够有机会和美树本晴彦老师一起品尝美酒谈论相机！！



椋本夏夜　少女×初雪

A1：虽然不知道是不是第一次，不过给我留下印象最深刻的还是《超时空要塞》。林明美实在是可爱极了！
A2：少女的插画印象最深。纤细而又充满梦幻的女孩子却给人一种确实存在的感觉，非常令人憧憬。
A3：希望能够见到像仓敷市和尾道市这些古老的街区中的女孩子！
A4：这次能够得到机会描绘贺图实在是非常感谢！如此光荣的使命究竟应该画什么才好呢让我犹豫了很久……（汗）。能够看到充满了"少女印象"美丽插画的画集，对我个人来说也是非常开心的事情！





村上水军　少女×神社

A1：第一次见到的是《超时空要塞》的插画。小学时受到了很强的冲击。
A2：充满梦幻和透明感的少女却如同真实存在一般的作品。
A3：雨天放学后，一个人坐在椅子上眺望窗外若有所思的样子。
A4：能够参与美树本晴彦老师画集的创作实在是非常荣幸。小时候看《超时空要塞》的那个我，一定会为现在的我感到骄傲的。

KEI　少女×耳机

A1：印象中应该是《超时空要塞7》的插画。（在此之前好像也见过……）
A2：女孩子可爱自然是没的说，其中最吸引我的就是瞳孔。
A3：主题方面没有特殊的要求，只要是美丽带有梦幻风格的女孩子都喜欢。
A4：有机会参与到这次的创作中来，非常感谢！

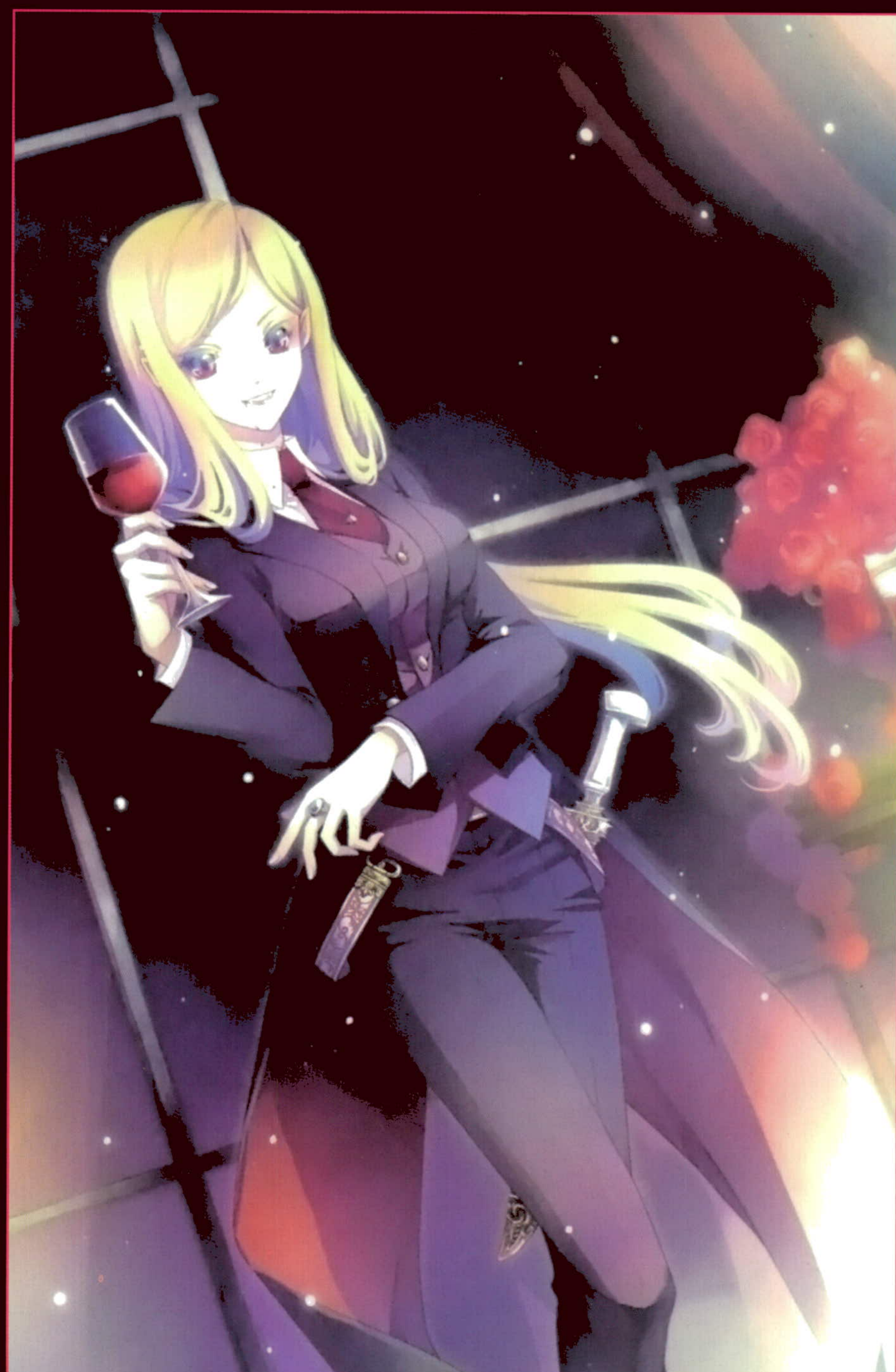
黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·上

诱惑人类吸食鲜血、欧洲的夜之贵族——吸血鬼。提起吸血鬼，许多人心中浮现的印象就是“身穿黑色西装，面色苍白且有尖牙的高雅贵族”吧？但其实除了上述所说的吸血鬼之外，在世界各地还存在着更多特征各异的吸血鬼们。接下来，我们就以图文并茂的形式带领读者们了解各地的吸血鬼及他们与时俱进的进化历程。当然，本着“无萌不欢”的原则，本文中提及到的吸血鬼们全部化身为了美少女。插画家们将每位吸血鬼绘制成精美的插绘，符合“吸血的夜之怪物”气质，恐怖慑人的同时也具备溢出纸面的妖艳吸引力。吸血鬼的外貌以文献记载及人物照片为蓝本，经多位插画家各自发挥创意设计而成，与原作或民间传说中的样貌截然不同，请各位读者们享用这般崭新独特的魅力吧！

鲁斯凡勋爵

出处：《The Vampire》

作者：约翰·波里杜利/1819年 美国



史上第一位绅士吸血鬼

体型消瘦皮肤苍白，穿着合身大衣的绅士，想必是许多人心中的吸血鬼形象。各位读者多半认为著名的德古拉是这类吸血鬼的始祖，但其实不然。绅士型吸血鬼的创始者，是完成时间比德古拉早了78年的小说《The Vampire》的主角——鲁斯凡勋爵。

鲁斯凡勋爵拥有灰色双眼，肤色如铅般灰白，是一名来路不明的贵族。个性方面常露骨地表现出对他人的好恶，对艳丽美女或反感的人物不屑一顾，但遇到纯洁少女或贤淑人妻就会变成花花公子。

鲁斯凡勋爵没有特别超凡的能力，不过弱点也不多。他没有惊人的臂力、变身能力或坚韧的生命力，但也不怕日光。再者，德古拉等一般吸血鬼皆受“无法离开故乡太远”的限制，然而鲁斯凡勋爵曾和一名人类青年一同自英国旅行到希腊，可进行长距离的移动。不过不知鲁斯凡勋爵是否害怕大蒜或十字架，因为作品中没有人拿这类“击退吸血鬼的经典道具”攻击过他。

鲁斯凡勋爵的特殊能力是复活、诅咒及誓约这三项。鲁斯凡勋爵即使肉体死亡，只需沐浴在月亮升起的光芒下就能复活。此外也能诅咒犯了小错的人们，使其更加堕落。最后一项能力“强制遵守誓约”是故事中的关键，鲁斯凡勋爵立下誓约的人物将无法违背誓言。和人类青年同行途中，鲁斯凡勋爵让青年立下了“不可对他人说出鲁斯凡勋爵发生何事”的保密誓言。后来青年虽然识破鲁斯凡勋爵的真实身分，却受到誓言束缚而无法公诸于世。不久后，鲁斯凡勋爵仿佛对束手无策的青年耀武扬威般娶了青年的妹妹，将她的鲜血吸食殆尽。

吸血鬼贵族的蓝本是？

这部作品将吸血鬼描述为贵族的美男子，其实有特定理由。作者约翰·波里杜利是知名诗人贵族拜伦勋爵的专任医师，但是他对于相貌俊美、口齿伶俐但傲慢刻薄的拜伦勋爵并无好感。于是波里杜利挑选拜伦勋爵惹人厌之处作为雏形，创造出鲁斯凡勋爵这个角色。这部作品在欧洲各国大受欢迎，导致往后的吸血鬼多半都拥有类似鲁斯凡勋爵的外貌及人物个性。

只对可爱女孩有兴趣 卡蜜拉

出处：《女吸血鬼卡蜜拉》

作者：雪莉登·拉芬努/1872年 爱尔兰



世界上最有名的女吸血鬼

吸血鬼不止男性，其中也有女性。她们以性感魅力诱惑年轻男性，把人带往床上或暗处再吸食鲜血。这类女吸血鬼当中，最出名的就是爱尔兰作家雪莉登·拉芬努的小说《女吸血鬼卡蜜拉》中的主角卡蜜拉。在吸血鬼爱好者之间，卡蜜拉的知名度足可媲美德古拉。

不过，卡蜜拉有一项和一般女吸血鬼极为不同的特征，就是她不袭击男性，专门吸食美少女的血，具备百合的特质。

卡蜜拉留着一头茶褐带金色的及肩长发，是个拥有美丽黑眼的少女，还有几颗呈针或锥状的尖牙，符合她吸血鬼的身分。小说《女吸血鬼卡蜜拉》结构采用角色日记的形式，直到故事结尾都没有任何吸血鬼专家登场，因此无法精确得知卡蜜拉有哪些“身为吸血鬼的特征”，但按照日记的描述，卡蜜拉的行动呈现出下列特点：

・来历不明——只知道她名为卡蜜拉，出身高贵，此外不愿透露任何来历或身世背景。

・喜爱少女——对主角少女萝拉表现出过火的爱意，作出从拥抱、贴近、蹭颊到亲吻等行为，常有超越常理的肌肤之亲。同时会向萝拉细述爱语，但言语内容中不知为何隐约带有死亡的暗示。

・白昼的活动——必定过了下午一点才起床。每天只喝一杯巧克力饮料当做餐点，明显营养不足，但除了倦怠之外看不出任何不健康的样子。

・夜晚的活动——坚称必须锁上门且独眠才能入睡。

・对宗教的反应——厌恶基督教的赞美诗，光是听到就会暴怒。

・变身能力——作品中有变成猫的段落。

《女吸血鬼卡蜜拉》世界里的吸血鬼特征

据故事结尾时的描述，以卡蜜拉为首的吸血鬼具备下列特征：

・会连续几天吸血杀死受害者，但有时会对特定猎物极为执着，会长期一点一滴地吸食猎物的鲜血。

・能穿过上锁的门扉。（方法不明）

・被吸血鬼抓住的身体部位会麻痹，难以痊愈。

・最初称为吸血鬼的是作恶多端的自杀者。

・受到吸血鬼攻击的人，死后将变成吸血鬼。

在故事结尾，卡蜜拉被消灭的一幕中，卡蜜拉的身体会呼吸也有心跳，棺材里盛积着血液。卡蜜拉被木桩打进心脏，发出临终的尖叫，接着头被砍下来，又遭到火葬，灰烬被撒到河川中冲走。这一连串的击退法，和东欧古代实际执行过的吸血鬼击退法几乎一模一样。

三位“卡蜜拉”

小说《女吸血鬼卡蜜拉》是由主角少女萝拉与神秘少女卡蜜拉度过的甜蜜生活，以及背后发生的血腥怪异事件双线同时构成。萝拉在不知情的状况下被卡蜜拉吸血而日渐衰弱，但萝拉亲戚中的某位将军疼爱的侄女曾被吸血鬼杀死，众人因此揭穿卡蜜拉的真实身分。萝拉的父亲和将军一同解开卡蜜拉之谜，找到她的坟墓后消灭了卡蜜拉。

这则故事中出现三位重要的女性角色，其一是卡蜜拉，另一位是杀死将军侄女的吸血鬼“蜜拉卡”，还有相传百年前去世的伯爵夫人“玛嘉拉”。其实这三人为同一人，三人的名字拼法分别是卡蜜拉（Carmilla）、蜜拉卡（Millarca）、玛嘉拉（Mircalla），构成的文字完全相同，只是玩玩顺序调动的文字游戏。

始作俑者伯爵夫人玛嘉拉死于吸血鬼的袭击，但她的丈夫在替她举行预防化为吸血鬼的仪式前就过世了，因此玛嘉拉伯爵夫人重生成为吸血鬼，杀死将军的侄女后又打算染指萝拉。

《女吸血鬼卡蜜拉》留下的影响

与最早令吸血鬼展现绅士风格的波里杜利《The Vampire》相同，《女吸血鬼卡蜜拉》对后来的吸血鬼文化影响甚巨，尤其是与作者拉芬努同为爱尔兰人的布兰姆·史托克更深受《女吸血鬼卡蜜拉》的吸血鬼形象熏陶，写下了代表作《德古拉》。

但尽管《女吸血鬼卡蜜拉》作品本身的知名度虽高，改变成影像后的相关作品却不多。目前比较容易欣赏到的只有1970年的英国电影《The Vampire Lovers》，以及1964年的意大利电影《La cripta e l'incubo》这几部。

想在一起就携手离开人世吧

科林斯的新娘

出处：《科林斯的新娘》

作者：歌德/1797年 德国



自愿选择火葬的吸血新娘

在以吸血鬼为题材的作品中，德国诗人歌德的《科林斯的新娘》是最古老的作品之一。这首诗中并未揭露吸血鬼主角的名字，因此我们就取作品名称将女主角称为“科林斯的新娘”。

科林斯的新娘是一位住在现代希腊南部都市“科林斯”的美女，可是她的母亲为了治病而杀害女儿，献给神作为祭品，后来她便以吸血鬼的身分在故事中登场。

死而复生的吸血鬼“科林斯的新娘”是位肤色苍白的美女，穿着以白色为基调的服装，额上系着黑金配色的缎带，头上披着蒙面白纱，打扮仿佛新娘婚纱。

诗中并未描写她身为吸血鬼的特征，只叙述复活的她从坟中爬出，从人类胸口吸血，以及被她吸血的人到了早上就变成一具白发尸体。

《科林斯的新娘》的主题是吸血鬼的悲剧恋情。因母亲恶行变成吸血鬼的新娘在故事中爱上了造访自家的青年。青年即使得知她是吸血鬼，仍和她共度了爱的一夜。然而她心知自己往后也将以吸血鬼的身分继续吸食人们的鲜血，于是新娘在吸血杀死青年之后，请求家人将青年和自己一同火葬。新娘挥别吸血本能，为了和青年共赴冥界而自愿殒身。

相隔1600年的重制作品

《科林斯的新娘》是《德古拉》问世百年前的1797年时，诗人歌德写出来的作品。歌德运用公元2世纪左右的希腊作家“特拉勒斯的弗莱贡”之作《Book of Marvels》作为诗的雏形。故事里的少女费琳妮翁和科林斯的新娘同样都是“复活的死者”，剧情走向也非常相似，但原作中并没有少女吸食人类血液或和心爱青年殉情的情节。歌德将逐渐在西欧普及的吸血鬼特征融入这则罗马帝国时代大受欢迎的传说中，创造出了杰出的爱情故事。



布伦希尔妲

好宝宝快快睡，让我吸你的血

出处：《Wake Not the Dead》
作者：约翰·路德维希·提克

哄孩童入睡再下手的女吸血鬼

吸血鬼吸食人血所求为何？通常解释大多是“因为血液是生命泉源，是吸血鬼为了维持虚假生命的必需品”，然而此处将介绍的女吸血鬼布伦希尔妲却不是如此。她追求的是精神层面上的“生命之火”，可以从人血以外的物质中摄取，但她对人类的鲜血食髓知味，最后仍成为被击退的怪物。

布伦希尔妲是德国小说家约翰·路德维希·提克的短篇小说《Wake Not the Dead》的主角，是一位留着金色长发的美女。丈夫华特凭借神秘魔法师的力量，使得年轻早逝的她死而复生，复活的布伦希尔妲拥有以视线震慑对方的特殊能力，但是不仅害怕阳光，还有在新月晚上失去所有能力的弱点。

为维持布伦希尔妲的生命，必须让“生命之火”持续燃烧，“生命之火”是来自人类的爱情或亲密接触的“温暖”能量，然而她也能从人类的血液中摄取“温暖”。

有天布伦希尔妲忍不住饥渴，从某名青年的静脉吸取“温暖”，也就是血液。自此之后，难忘血液滋味的她运用温柔的笑容及话语安抚附近的孩童，将他们带进自己家里，等孩童在膝上睡熟后再从他们的胸口吸血。被吸血的受害者头发会褪成灰色，即使存活下来，躯体也会变得如死人一般皱缩。

虽然布伦希尔妲尽力忍着不攻击丈夫华特，可是不久之后仍克制不住自己，企图吸食华特的血。华特大惊失色地逃走，向神秘魔法师问出击退她的方法，回头反击，于是布伦希尔妲在失去力量的新月之夜被丈夫刺穿胸膛，迎来了第二次的死期。

文学史上的第一位女吸血鬼

《Wake Not the Dead》比起吸血鬼小说的滥觞《德古拉》早了近90年问世，是诞生于公元1800年的作品。以吸血鬼题材的小说里，《Wake Not the Dead》属于最古老的几部作品之一，在美国吸血鬼研究家马修·邦森的吸血鬼解说书《The Vampire Encyclopedia》中，布伦希尔妲被评为首度在文学世界中登场的女性吸血鬼。

美女吸血鬼会死三次?!

珂莱梦德

出处：《La Morte Amoureuse》
作者：戈蒂耶/1836年 法国



爱上人类男子的吸血鬼

19世纪的法国文豪泰奥菲尔・戈蒂耶的小说《La Morte Amoureuse》，是欧洲首屈一指的吸血鬼小说杰作之一。故事女主角是名为珂莱梦德的交际花，她在非自愿的情况下成为了吸血鬼，持续对抗着吸血的本能。

珂莱梦德有一头整齐中分的淡金色头发及海绿色的双眼，是个肢体窈窕宛如女神般的美女。故事中常以“如同天使”、“如同圣女”等形容词盛赞她的美貌。吸血鬼珂莱梦德并非视人类为粮食的怪物，而是保有人性的女子。虽然必须摄取人类的鲜血维持自身性命，但她不愿折磨伤害他人，只愿让情人服下安眠药再用针戳出伤口，吮吸伤口渗出的几滴鲜血。

被拆散的禁忌之恋

珂莱梦德在故事开头时并非是吸血鬼。故事主角、年轻教士罗穆尔德初次邂逅珂莱梦德时，她还是个人类。青年罗穆尔德担任教会司祭执行式典的途中，瞥见了珂莱梦德的身影，对她一见钟情。一年之后，他在意外的情况下再度遇见珂莱梦德——罗穆尔德为了主持葬礼前往某地宅邸，棺木中已经咽气的死者正是珂莱梦德。罗穆尔德忍不住亲吻了美丽的珂莱梦德，导致已死的她获得生命气息，珂莱梦德就这么复活成为吸血鬼。

接着故事主轴为两人长达三年的热烈恋情，描述珂莱梦德为了维持吸血鬼的生命，流泪舔舐罗穆尔德鲜血的内心纠葛，还有罗穆尔德违背天理爱上吸血鬼的忏悔与挣扎。

罗穆尔德及珂莱梦德的关系引起了师长的怀疑，神父挖开珂莱梦德的坟墓，在罗穆尔德面前泼洒圣水消灭了珂莱梦德，两人的恋情就此画上句号。珂莱梦德留下“我做了什么坏事吗？”这句话之后就消散了……

在月光下即刻复活！

弗朗西斯·伐尼

- 出处：《Varney the Vampire: or. the Feast of Blood》
- 作者：詹姆士·麦康·莱默/1847年 德国



不灭的生命与有限的精神

吸血鬼是只能以白木桩或日光等少数几种方法消灭的不死怪物，其中特别耐命坚韧的就是吸血鬼弗朗西斯·伐尼，因为他就算弱点被攻击而消灭，也能不断地复活！

在吸血鬼小说的代名词《德古拉》出版的50年前，《Varney the Vampire: or. the Feast of Blood》于1847年问世，主角就是弗朗西斯·伐尼。伐尼偏好有如骑士的服装，具备铅色的双眼及尖牙，模样承袭了19世纪前半多数剧场中演出的吸血鬼形象。

《Varney the Vampire: or. the Feast of Blood》是全篇达220章、868页的长篇巨作，在漫长的故事中，伐尼曾好几次面临死亡。有时是遭到绞颈，有时是被枪击中，有时是吸血鬼的弱点心脏被木桩刺穿，但他每一次都会复活。其实伐尼拥有非常强韧的特殊能力，只要遗骸沐浴在月光下，即使化为灰烬也能复活。

然而在无数次复活的过程中，伐尼的精神对永恒的生命感到厌倦疲惫。他为了阻止自己的再生能力，跳进曾一夜吞没古代罗马大城庞贝的“维苏威火山”中，结束了自己的永生。

缺乏整合性的多项设定

《Varney the Vampire: or. the Feast of Blood》原本在通称为“廉价惊险杂志”的低俗杂志上连载。廉价惊险杂志追求的是短期的刺激娱乐性，重视当期的冲击戏剧性胜过文学价值，因此这部作品在设定上严重缺乏一致性。举例而言，故事最初叙述伐尼是因电击而复活的死者，但剧情发展后，伐尼却变成自杀者、杀死孩童的黑心罪人等等，设定随着当时剧情所需一变再变。

话说回来，在反映出伦敦市民爱好的吸血鬼形象方面，这部作品仍有相当的价值。伐尼建立起的吸血鬼典型风格，由后来的《德古拉》完整继承下去。

吸血鬼界的超级巨星 德古拉伯爵

出处：《德古拉》
作者：布兰姆·史托克/1897年 英国



史上最有名的吸血鬼

提到吸血鬼就是德古拉，提到德古拉就等于是吸血鬼，这位小说《德古拉》主角德古拉伯爵可说是无人不知无人不晓，是世上最有名的吸血鬼。

德古拉是英国作家布兰姆·史托克笔下诞生的角色。德古拉登场的恐怖小说《德古拉》是得到“德古拉之后已无吸血鬼小说”评价的杰作，如今我们所知的“吸血鬼”几乎全都深受德古拉的影响。

身为各式吸血鬼蓝本的德古拉伯爵，究竟是个怎样的吸血鬼呢?

德古拉的外貌与人物形象

德古拉伯爵活过的岁月远比人类的一生要长久许多，据与德古拉伯爵对决的医学博士凡赫辛教授在故事中叙述，德古拉伯爵原本是东欧国家罗马尼亚的地方领主，实际存在的“德古拉伯爵”，也就是弗拉德·采佩什。

弗拉德是15世纪时的人物，德古拉的故事舞台位于19世纪末，所以德古拉至少有450岁。此外，故事里曾出现德古拉“仿佛亲身经历、亲眼目睹般”述说历史的桥段，述说的是征服王“阿提拉大王（公元453年）”的史事。假使德古拉生于该年代，那么伯爵就活了1500年之久。

德古拉伯爵登场时的身分是一位在罗马尼亚西部山地“外西凡尼亚”拥有领地的老伯爵，脸上特征是秃鹰般的鹰钩鼻、额头高凸、嘴唇则是异样的鲜红、还有线条棱角冷硬的下颚。眼中闪着红光，蓬乱的白胡子覆盖下隐约露出一对尖锐犬齿，口中吐出腥臭的气息。

体格属于高大瘦长型，手臂上的浓密汗毛和锐利的长指甲相当引人注目。身上穿的是礼服，但几乎整套衣服都是黑色，除了鲜红的嘴唇和眼睛，全身上下找不出黑与白之外的颜色。

个性方面像是乖僻高傲的贵族，平时尚称沉稳，可是一旦发起脾气就会暴跳如雷，经常乱摔手边物品或是出言威胁对方。故事中的角色虽然畏惧德古拉伯爵诡异的外貌和凶暴的性格，仍为了守护人们不受吸血鬼伤害而奋战。

德古拉的特殊能力与弱点

吸血鬼德古拉伯爵具有好几项人类没有的特殊能力。

首先是过人的体能。德古拉伯爵具备一身怪力，故事中形容他有20人份的气力，臂力甚至能单手将一个成年人举起再丢到地上摔死，也能靠手脚的力量扣紧墙面，在垂直壁面上像蜥蜴一样自在移动。

同时德古拉伯爵拥有魔法般操纵他人的能力，故事里除了指挥老鼠以及狼群之外，也能短时间控制人类的行动。此外他还能控制天气，招来暴风雨或闪电。

其中最值得一提的是有关移动的能力。德古拉伯爵可以变身成蝙蝠飞行，因此可从阳台进入受害者的房间，即使门窗上锁紧闭，他也能将躯体变成一团雾气或尘埃，从狭窄的缝隙入侵室内。故事中虽无描写，但据范海辛教授所言，德古拉伯爵似乎能立刻消失无踪，也能瞬间移动到想去的地方。

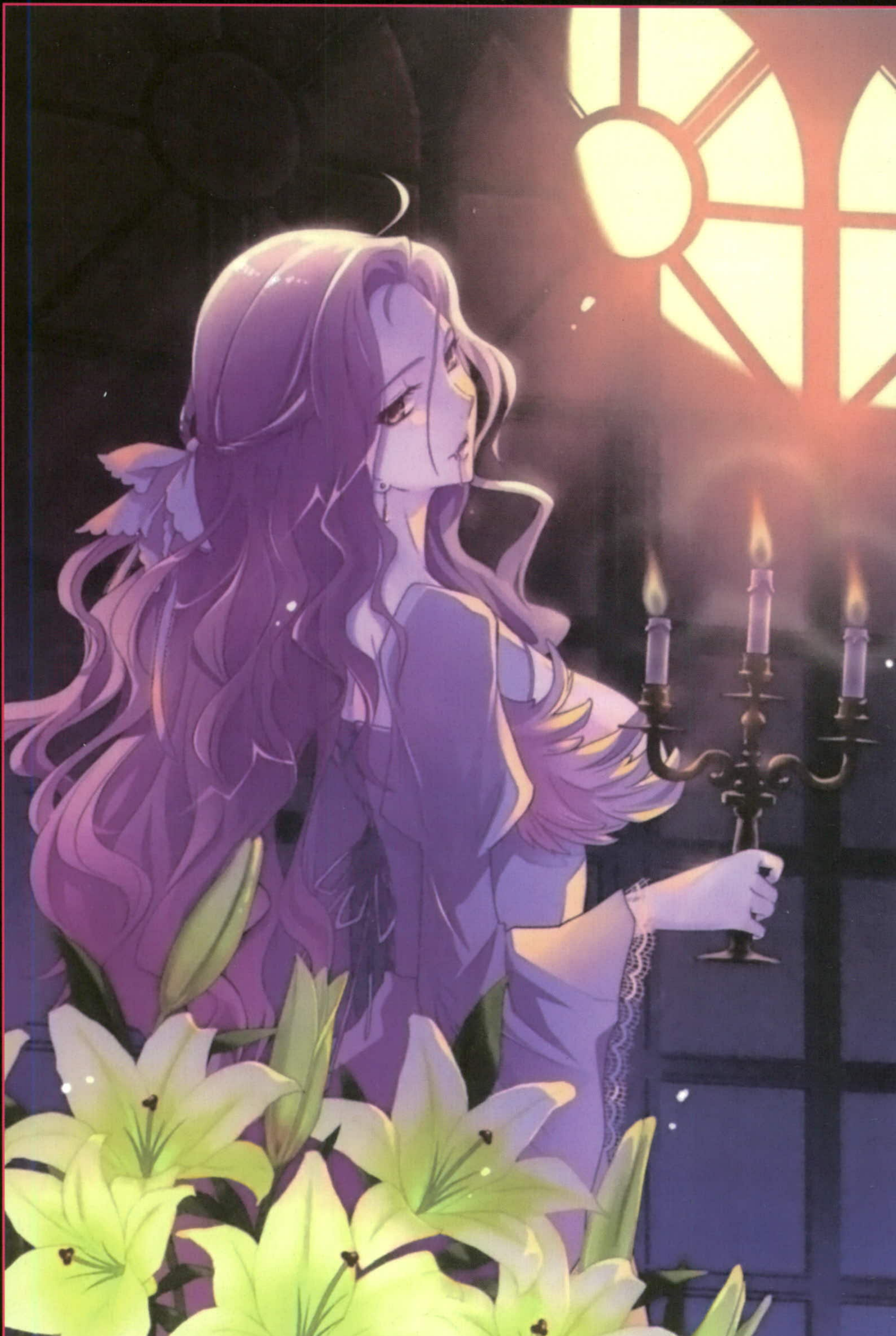
不过，德古拉伯爵并非无敌，他也有弱点。

第一项弱点是德古拉伯爵在镜子里没有倒影，在光线下也没有影子，因此吸血鬼的身分很快就会暴露。除此以外，他在太阳尚未下山之前无法使用特殊能力，也不能在无人邀请的情况下进入宅邸，无法自力通过流动的水域，讨厌十字架或大蒜等等，具备多项吸血鬼的传统弱点。

然而，这些弱点都无法成为决定性的武器，德古拉伯爵确实厌恶十字架和大蒜，可是这些物品只能逼退他，无法消灭他。要杀死德古拉，必须破坏他的生命之源，也就是心脏。附带一提，原作小说里破坏心脏时不使用传统的“白木桩”也无妨，小说中消灭德古拉伯爵的是一柄平凡无奇的短刀。

德古拉为何吸血?

吸血鬼德古拉索求人类的血液，是因为血液是他的生命力来源。据范海辛教授叙述，德古拉能活过好几百年，正是因为他以人血补充自身的生命力。德古拉吸饱充足血液后便能恢复青春，斑白的发色从“灰白夹杂”变成“乌黑”，脸上的皱纹也逐渐消失。顺道一提，许多人对德古拉的印象是伯爵只吸食美女的鲜血，不过原作中也有他吸食男性血液的桥段，令人意外。



露西·威斯腾纳

被吸血鬼染指的新娘

出处：《德古拉》

作者：布兰姆·史托克/1897年 英国

遭到德古拉染指的女性

遭吸血鬼吸干血液而死的人，将在死后化为吸血鬼。把这项可怕事实公告周知的人物就是露西·威斯腾纳。她是布兰姆·史托克的小说《德古拉》中的重要女性角色之一，在故事前半段遭到德古拉吸干鲜血，化为新的吸血鬼。

露西是位活泼开朗的积极女性，就19世纪末的英国女性而言相当难得，即便生为贵族，却对千金小姐的华美服装不感兴趣，作者描述她具有自立自强的性格。外表是个黑发美女，书中一天之内就有三位男性向她求婚。

露西患有半夜会无意识地起床、在路上游荡的“梦游症”，当她毫无防备地走在夜晚的街道时被德古拉盯上，每晚鲜血都遭到德古拉吸食而日渐衰弱。众人在熟悉吸血鬼的范海辛教授指示下为她输血，企图边维持露西的体力边实行驱退吸血鬼的对策，然而德古拉趁着教授等人疏忽时多次侵入露西的房间，露西最后还是失去了性命。

德古拉的牺牲者将会如何?

下葬之后的露西化为吸血鬼复活，开始袭击城镇里的幼童。按照范海辛教授的解说，刚出生的吸血鬼露西还没有足以攻击成年人的气力，所以会以弱小的孩童为吸血目标。此外她的棺木已经钉上钉子固定，棺盖无法开启，露西却能利用棺材的狭窄缝隙自由进出。

后来，范海辛教授及三位求婚者目睹露西已经化为骇人怪物，原本美丽的容颜变得像恶魔般狰狞，口中长出利牙，嘴角、下颚及白色的寿衣都被孩童的血液染红。范海辛教授持十字架将半夜外出活动的露西逼回棺木中，接着隔天上午和三位求婚者一同掘开坟墓，把木桩打进她的心脏，消灭了她。当天正好就是露西原定举行婚礼的日子。

露西的吸血鬼化对读者显示出冒渎死者的恐怖，以及“吸血鬼会增殖”的威胁，在故事中发挥了重大功效。

与德古拉截然不同的伯爵大人

欧洛克伯爵

■ 出处：电影《不死僵尸——恐怖交响曲》

■ 作者：1922年德国

自传说名作中诞生的吸血鬼

德国电影《不死僵尸——恐怖交响曲》的主角欧洛克伯爵与某著名吸血鬼有着共通之处。实际上，他和世上最有名的吸血鬼“德古拉伯爵”可说是同一人物。

身穿黑大衣的吸血鬼“欧洛克伯爵”与德古拉同样出身于罗马尼亚的外西凡尼亚地区，为追寻美女的血液而出国，潜藏于大都会中，吸干女性的鲜血，使受害者化为吸血鬼……上述说明应该令许多人心生联想吧。电影《不死僵尸——恐怖交响曲》原作正是布兰姆·史托克的小说《德古拉》，而欧洛克伯爵就是取代德古拉伯爵的主要反派角色。

不过，欧洛克伯爵的样貌和德古拉伯爵相去甚远，光秃无毛的头部配上大眼与形状尖长的耳朵，露出唇外的不是犬齿而是两颗有如老鼠的长门牙，又有十支锐利的长指甲，外貌宛如怪物。

诡异传说的相貌再加上演员麦克斯·史瑞克的精湛演出，使聚众的欧洛克伯爵举手投足之间流露出心怀不轨的阴森气质。虽是题外话，但由于饰演欧洛克一角的麦克斯·史瑞克演技极度逼真，上映当初甚至还传说“这演员可能真是吸血鬼”的风声。

似是而非的《德古拉》与《不死僵尸——恐怖交响曲》

这部电影的剧情除了几个重要部分外，都和《德古拉》一样，不过主角吸血鬼的改版变化相当大。如前文说明般名字不同，外表变得更接近东欧的传统吸血鬼形象之外，又加上了会指挥鼠群散播瘟疫“黑死病（鼠疫）”，特别害怕阳光等新特征。

剧情方面最大的更动处，就是故事的压轴高潮。小说《德古拉》中，青年们追着逃走的伯爵进入德古拉城，对伯爵挥下最后一击。然而《不死僵尸——恐怖交响曲》里杀死欧洛克的却是女主角。遭欧洛克袭击的女主角刻意将吸血鬼引诱进自己的房间，让他吸自己的血。欧洛克沉醉于吸血而忘记了黎明将至，于是在朝日的照耀下化为灰烬而亡。



附带一提，原作《德古拉》的德古拉伯爵完全不把阳光放在眼里，书里也有描述他光天化日之下在城里走动的段落。吸血鬼会被阳光消灭，首度出现这项现代人熟悉设定的作品就是这部《不死僵尸——恐怖交响曲》。

讨厌吸血鬼的吸血鬼公主

玛雅·扎列斯卡

- 出处：电影《Dracula's Daughter》
- 作者：1936年 美国



反抗血统的德古拉之女

吸血鬼德古拉伯爵有个女儿！和这句冲击力十足的宣传词一同登场的吸血鬼玛雅·扎列斯卡是诞生于1936年美国电影《Dracula's Daughter》中的原创角色。

由女演员葛莉亚·赫顿饰演的玛雅是一位黑发女子，充满上流阶级的高贵气质，左手无名指上戴着镶有巨大绿宝石的戒指，可运用这只戒指随意操控对方。以此夺去对象的自由意志再从脖子吸食血液，就是玛雅擅长的吸血模式。

抵抗渴血的欲望

玛雅·扎列斯卡忠于欲望地尽情猎食伦敦女性，却拥有令人难以想象是德古拉伯爵之女会有的"人性化"伦理观念。她厌恶自身渴求人类血液的本能，希望能恢复成人类。玛雅找出德古拉被木桩刺穿胸膛的尸体，将其火葬化为灰烬，因为她认为如果父亲德古拉彻底消失，自己就能变回人类。然而玛雅的本能依然没有消失，导致她再度袭击人类。

后来玛雅企图透过医学克服吸血鬼的本能，求助于精神科医生加斯医师，但想当然治疗无效，玛雅也因为反复的吸血行为而遭到警方的通缉。

变成人类的梦想破灭后，玛雅放弃抵抗本能，屈服于自身欲望。她爱上了治疗自己的加斯医师，为了将他变成自己的永远伴侣，玛雅抓走了加斯医师的情人，将加斯医师引到德古拉城。

可是嫉妒加斯医师的玛雅之仆愤而攻击主人，玛雅的心脏被箭矢射穿，结束了永恒的生命。玛雅受怪物本能与女性本能摆布的人生，在嫉妒这项人类本能作用下告终。

不知火检校

出处：《骷髅检校》
作者：横沟正史/1939年 日本



现身于江户时代的“和风德古拉”

虽然德古拉是欧洲的妖怪，可是在贪婪吸收外国文化的日本，自然也出现许多原创的吸血鬼。因“金田一耕助”系列闻名于世的文豪横沟正史在昭和14年写出的角色“不知火检校”，就是其中历史悠久的一员。不过不知火检校并非横沟正史完全原创，不知火检校活跃其中的小说《骷髅检校》是取著名的《德古拉》添加日本风味，重新写成的作品，所以不知火检校称得上是“日本版德古拉”。

正因如此，不知火检校的特征酷似德古拉伯爵，身边有两名以秘术复活的美女（松虫和铃虫）随侍，派狼守卫宅邸周围，具备变身成蝙蝠或狼的能力，讨厌大蒜，只在夜间活动，白天躲在棺材里（虽然跟德古拉的棺材不同，是日式的桶棺），每项特征都和德古拉相同。剧情发展也是一模一样，两位女主角遭到不知火检校的觊觎，其中一位患有梦游症，吸血鬼有个精神异常的手下，后来出现了解吸血鬼的兰学者（日本版的范海辛教授）等等，全盘结构可谓是“和风德古拉”。

不知火检校和德古拉的显著差异，在于不知火检校是从女性的“后颈”吸食血液，以及检校身边经常有鬼火飘荡，在桶棺中休息时外貌并非尸体而是骸骨这几处。

《骷髅检校》是抄袭之作吗?

《骷髅检校》从头到尾都和《德古拉》雷同，但这部作品并非轻率地抄袭作或仿作。作者横沟正史巧妙地在名为德古拉的骨架上增添血肉，修筑出这部非常具有魅力的小说。

故事的舞台是德川幕府统治日本的江户时代后期，两位女主角之一是德川将军家的公主，而不知火检校的真实身分是曾起义反抗德川家而遭到杀害的年轻基督徒，天草四郎时贞。天草四郎为了报复幕府而肆虐江户，逐步对公主下手。

横沟正史保留了《德古拉》的剧情及人物设定，对吸血鬼的设定加以独创的改编，成功使这部小说由单纯的“鬼怪故事”变成了“阴森的复仇剧”。

倾听吸血鬼的灵魂吧！

- 出处：《夜访吸血鬼》
- 作者：安·莱丝/1979年 美国

黎斯特·狄·赖坷特



当上摇滚明星的吸血鬼

吸血鬼电影普及全世界，在大众对“典型吸血鬼”已有概念的20世纪后半，出现了一位风靡美国的巨星，就是美国作家安·莱丝的小说《夜访吸血鬼》中的登场角色，吸血鬼黎斯特·狄·赖坷特。忠实顺从欲望和好奇心而生，身为吸血鬼却成功登上摇滚歌星宝座，他的态度俘获了众多支持者的心，受欢迎的程度甚至在现实世界催生出歌迷俱乐部。

黎斯特在18世纪的法国当过卖座舞台剧演员，但是在22岁时转化成吸血鬼。他留着长未及肩的金发，拥有白皙的皮肤及灰紫色的双眼，鼻梁略短而窄，是个嘴型稍大但唇形漂亮的美青年。其他吸血鬼也对他另眼相待，称他为“吸血王子”。

热爱人类的黎斯特立誓只吸食恶人之血。再者，他对自己亲手转化的吸血鬼青年路易斯也抱有依赖之爱，但是路易斯与黎斯特不同，心中仍残存强烈的人性伦理观，因此对于自己的吸血鬼身分深感苦恼，无法放宽心胸接受黎斯特的爱情。

黎斯特自1929年起陷入长眠，可是在1984年时因和摇滚乐产生共鸣而苏醒，组成摇滚乐团“吸血鬼黎斯特”，黎斯特本人担任主唱，公开踏上社会舞台。

“吸血鬼纪事”中的吸血鬼特征

《夜访吸血鬼》的世界里，对于吸血鬼的特征及弱点都有详尽的设定。首先体能优越、具备暗视能力这几点和以往的吸血鬼相同，不过自强大吸血鬼分得血液、或是活过好几百年的吸血鬼就能获得飞行或念动力等超常能力。

在这个世界里，吸血鬼依旧畏惧火焰及阳光。此外，和民间传说一样没有镜中倒影，也不会出现在镜头上，但这是由于吸血鬼的皮肤白皙且高度反光造成的效果。所以这世界里的吸血鬼若想拍摄照片，就必须使用涂抹化妆品等方法。

吸血鬼的主食是人血，可是老鼠或狗的血液（虽然滋味与满足感不佳）在营养方面也没有问题。不过由于只有自活物身上吸血才能获得滋味与营养双方面的饱足，因此吸食血袋似乎没有意义。



走向社会吧！
<主题画廊>
新入社員
new employee

6月是离别之月，众多学生一族会在这个月离开陪伴自己许久的校园和同学们，正式成为社会上的一员。初次步入社会，在期待的同时难免会有些许的不安，等待着自己的将会是怎样的一份工作？自己能否顺利地融入到新的集体之中？又会遭遇到怎样的困难与挫折呢？不要恐惧失败，失败只是人生中必然要经历的试炼，前方还有无数的机会在等待着你们！接下来就让这组以"新人社员"为主题的组图为各位社会新人们打打气加加油吧！

绘师：鱼

午休时分，坐在樱花树下小憩的办公室女郎。身边的塑料袋中放着的大概是刚刚从便利店买来的午餐吧？利用这短暂的时间好好放松一下心情，下午再充满干劲地继续工作吧！





绘师：橘盆

刚刚接手一份工作时，难免会因为缺乏经验而手忙脚乱，给周围人带来麻烦。不过只要诚恳地道歉，相信前辈们也会体谅自己吧？毕竟谁都有过作为新人的时候呢。



绘师：ショウゴあきら

新人记者总是一副干劲满满的样子，写出来的新闻报道也一定会非常好看吧！



绘师：柊ましろ

对于很多女孩子来说，有一份职业是永久的，那就是“太太”。不要小看这项职业哦，要成为一名合格的太太也是要付出许多努力的。



绘师：しろきつね

画师同样也有作为新人的时期，但比起在公司就职的社会新人来说，新人画师的日子倒是显得分外逍遥自由呢。

绘师：朝日川日和

虽然是位实习中的侍应生，但只要用心的话，同样可以做到完美。不知有多少顾客会被她这身飘逸的制服裙迷住呢？





绘师：れんた

新入社时，如果能有一位大姐姐般的前辈对自己进行指导的话，工作就会变得轻松许多了吧？

绘师：びり

刚到公司，加班似乎是不可避免的情况。面对积留下来的工作，看着窗外渐落的夕阳，也只能露出一丝苦笑了。





绘师：こすずめ

图书管理员的工作就是与书本打交道，感觉上似乎还没有脱离校园呢！



绘师：ちぜ

“我是新来的邮递员，给您送信来了！”虽然如此美貌的邮递员在乡下确实很少见，但姑娘你也不要把信丢了一路呀，你看，都被山羊吃掉了！



绘师：アカバネ

如果毕业后的首份工作是宠物店的店员的话，倒是也相当不错呢，每天都可以和可爱的动物们一起相处，心情一定会很好吧！



绘师：たはるコウスケ

电视台主持人是一项要求很高的职业，即便是新人也不允许在摄影机面前犯错，时刻都要将好心情传达给电视机前的观众，所以在这份完美笑容的背后是比旁人付出更多的努力呢。

绘师：榎宫祐

这是一位新加入游戏工作的原画师女孩，为了不耽误工作进度，就连赏樱大会上也要抽空拿起画笔呢！她的这份努力一定会得到相应的回报的。



千呼万唤始出来 四年一“剑”跳票使

引子 80年代总是一个令人向往的年代，小黄媒体的解放，萝莉控的诞生，机器人美少女风潮的开始，桌面游戏的流行。

而受这个时代的毒害最深重的，无非是在那时还浑身散发着奶气的70代生人。比如说一个人在课堂上写着小众GAMEBOOK的小学生麻枝准，比如在老爸的指导下描出血淋淋僵尸绘卷的十岁小屁孩儿东出祐一郎，比如看着机甲创世纪酷炫摩托变形后板野马戏又蹦又跳的吉宗钢纪，还有一边捧着中学课本，一边读着菊地秀行的超传奇暴力小说，一边在武内面前立下重誓“我以后要成为一个小说家！”的奈须蘑菇。

“（80年代的回忆对我来说）肯定是《三丁目的夕阳》了，任何事物都会经历诞生然后老去的过程。还有菊池秀行（就是菊地秀行）的《魔界都市新宿》。秋せつら，对我来说这位在新宿卖仙贝的简直是最老最强的萌角儿了。”

这也是这个将青子视为呼吸的男人为什么若无其事地将《魔法使之夜》的舞台定在了80年代的原因。

顺便一提，秋せつら是个男人，所以现在蘑菇能若无其事地吃着武内的肉一会儿挽挽老虚手腕儿一会儿摸摸小岛秀夫大腿，大家都懂的嗯（死）。



幻之名作《魔法使之夜》诞生记











对于菊地秀行，蘑菇并不像老虚对007这种“黄暴片”一般从小耳濡目染。现在蘑菇一般都会公言喜欢SF和悬疑，但很难想象的是，蘑菇早期对少女漫画和小说一直耳熟能详，什么高河弓那州雪绘冰室冴子等等，按照普通少女体裁作品的小清新气质往往能陶冶出细腻的情操，还好的是这些作者都不是那么温婉缠绵——实际上像竹宫阿姨这种就更残酷青春了——这也是中学时期的事迹了。而也正是这个时期，蘑菇结识了武内崇这位立志成为漫画家的一辈子的好基友。

至于这两人怎么结识的呢？嗯，同桌的你的橡皮掉到了地上，同桌的我把橡皮捡了起来，二人相视一笑，面色微微泛红……

这种狗血的少女漫画节是怎么回事（掀桌）。

现在要说起蘑菇x武内，即使武内的画技确实不敢恭维，但他们的合作业绩确实足以让他们被称为黄金组合了。武内一边要画画，一边又要奔走商场，还要时刻应对蘑菇的翘班打游戏行为，真是不容易，这是后话。蘑菇是怎么沉迷菊地秀行的？说起来还得怪武内。蘑菇对小说兴趣颇深，武内就顺手把菊地秀行的《外星人秘宝街》（Treasure hunter系列的第一作）借给了蘑菇，从此一发不可收拾。蘑菇不仅从菊地秀行的小说中感受到了传奇的魅力，开始渐渐接触各种传奇作品比如正统派的荒俣宏的《帝都物语》等等，而且在菊地秀行的小说中发现了很多有趣的要素，少林拳法、克苏鲁、甚至将幻想元素融入SF的展开，这让蘑菇也开始跃跃欲试了起来。多年之后有人评价蘑菇是取了很多新本格派作品的要素放入传奇之中谓之为“新传奇”，其实菊地秀行的某些作品已经具备了“新传奇”的特征。总之，对传奇燃起的热情，激起了蘑菇的创作欲，也促使蘑菇在高中时代完成了《Fate/stay night》的原始设定。

开始创作的蘑菇在学生时代写了各种各样的东西，不过也基本都是给朋友传阅，而真正想整理成故事的《Fate/stay night》却一直进度缓慢，尽管蘑菇一直以“20岁整理不出来我就去玩蛋儿！”来鞭策自己，但是实际上这一拖又是几年。从现在蘑菇的状态也可以看出，蘑菇是属于要么一直放羊，要么就破堤之势，大概就是那个时候就养成的坏习惯。结果到了20岁，原型还是原来的原型。

一晃眼大学毕业，武内进了 compile，蘑菇也封闭了梦想过上了上班族生活，懒散的日常，无聊的每日，然而，这个时候，G 社的死基佬们的一部 EVA 却直击了蘑菇的神经。

“不要说第一话，在放 OP 的时候就感觉脑子被狠狠地砸了一下。心想竟然有人能将制作乐队 PV 的方法论带入动画之中？动画竟然能如此自由淋漓地表现出来？世上都有这样走在前面的人们，我还在迷茫些什么呀！”

不愧是视觉系鉴赏家蘑菇巨巨。

于是，被 EVA 点燃了创作热情的蘑菇凭着一腔热血，第一次想要创作一部“给大家看”的作品。蘑菇就一边物色着投稿方向，一边发疯似地码字儿。本来蘑菇是新城十马的《蓬莱学园》系列的大 FAN，一看是富士见文库的，就准备往富士见文库投。你看山贺和痞子等人在无意中拯救了一个失足青年，并成功培养成了厨，这多么伟大（爆）！

但满血满状态复活后的暴走有时候也有坏处，这不，蘑菇停笔一看，才发现自己已经码了四百页了，只得苦逼拍脑壳。到了第二年，蘑菇振作精神，删删改改还想挽回颓势，结果“改比删多”不减反增又肥了一百页。发现了自己的短板，蘑菇的信心犹如遭到“YOU は SHOCK”直击一般，无奈把稿子向基友们一散，还是你们拿去看欢乐吧。

这部投稿失败的作品，就是传说中被武内当宝贝藏起来的《魔法使之夜》。







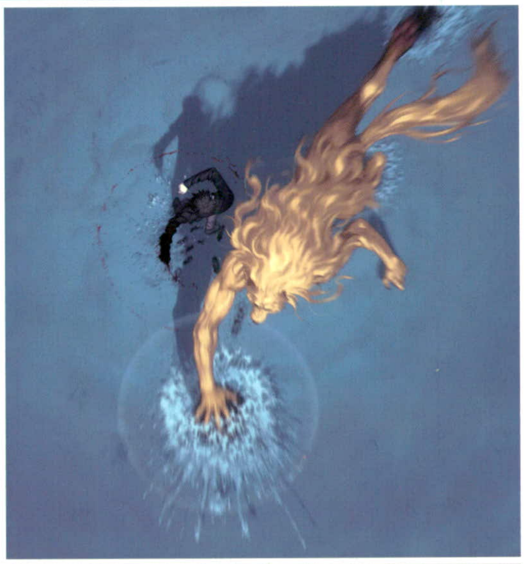
从“跳票使之夜”到“骗钱使之夜”















当然，现在我们看到的《魔法使之夜》是经过了大量改写的，不仅年代从80年调整到了89年，而在角色描写和故事内容上也发生了一些变化——起码当时的蘑菇应该还没有一会儿掐个翻车鱼一会儿说个北美旅鸽这种环保青癖好。

《魔法使之夜》从很早之前就一直叫嚣要制作要发售，这也是大家所知道的，而且当时还引起了不小的轰动——当时江湖传言表示蘑菇的手稿全部都已经烧了飞光光了——其实蘑菇虽然是个没收拾的货，但是武内却是有心人，实际上蘑菇的手稿全部都完好无损地保存在武内那里。好了，《魔法使之夜》自从公布以来就一直不停地跳票跳票和跳票，让大家见识了日本玻璃渣TYPE-MOON的究极底力，蘑菇则是没事儿就做个访谈，“这次人物性格上都会做大幅调整，回头去看原稿去修改也是一个不小的挑战”“我要让大家体会到两个小时看大片的感觉”，一边承诺着，一边抓着手柄鼠标等控制器直视显示器，“最近沉迷恶魔之魂”“太阳的普罗米娅好棒，我要翘班玩”“暗黑之魂出了哦哦哦”，翘首期待的玩家纷纷撞墙滚地死伤无数。

蘑菇不好好写脚本，确实是一件令武内头疼的事，也是一件让玩家头疼的事情。消息都放出这么久了，再拖下去就只能玩蛋儿了。

而且，总不能让小山广和老师干等着吧。

不过翘班也好放羊也好，最后蘑菇还是在今年把这部作品赶了出来，3月21日所有工作进入收尾阶段，4月12日，让人翘首数年的《魔法使之夜》终于发售。此刻，所有FANS欢欣雀跃。

刚把游戏抓到手里的时候，还真别说，无论是文字、绘、演出还是音乐，都凸显出了极高的质量，特别是演出部分，宁静飘忽得让人仿佛融入其中，很有一股清新的诗韵。场景切换的节奏，立绘的表现，文字的曲折迂回，都恰到好处——包括那些无谓的迂回都让人看得亲切感倍生，眼泪都快流将下来，4年啊，苦等4年等来这么一部作品，值了。

总的来说，开始的感受就是，各方面制作非常精良，而蘑菇的文字虽然有些时候显然非常绕口，有些时候甚至会把自己都给绕进去，但是这种略显拖沓的日常却刚好配合了演出的节奏，因此给人的整体感觉并不坏。蘑菇一会儿说说感情一会儿谈谈人生一会儿拉拉家常土特产饮食习惯，这是日常需要——虽然确实有点儿拖，不过这就是蘑菇的风格，无伤大雅。

其实前段也并非没有战斗场景，选读中有珠的テムズ还是狠狠地威了一把，可惜的是整个故事中就威了这么一把，后话后边再提。而且这里还用到了《红猪》的捏他，笔者表示看得很开心。

在无数日常的积累中，故事很快来到了第一个高潮，游乐园战。青子单方面追杀草十郎的部分还只是冷盘，橙子人偶追杀二人的部分只是小菜，而真正有趣的是スナーク战，先是青子和草十郎的单方面脱走战，然后演变成了绝地反击，最后直接被青子“轨道炮”击落，这一部分不止是前半部分，在整部游戏中笔者认为都是最燃的部分。本来大家看到青子最后最大出力击出都捏了一把汗，没想到那根本不是击出而是才开始蓄力，最后粗管 BEAM 完美击沉。而比青子更野的是草十郎，用他超越常人的身体能力抓着“飞蛋”落下急救青子，先抗青子再砸魔偶，最后临危救了青子的命，大家纷纷表示草十郎比葛木先生更葛木。

到这部分，《魔法使之夜》仍然是一部佳作，虽然最后那句“人没有因为自己的无力而绝望，而是做自己力所能及的事情”怎么听起来都有一股地震后公益味儿（或者是松冈修造味儿）……

之后又是大段日常，蘑菇巨神信誓旦旦许诺的“两个小时的电影的感觉”，结果和说的完全不一样啊！在熬过了增进感情的话题、用餐问题、持家问题等诸多种种之后，故事终于又来到了振奋人心的战斗场景，有珠，这回是有珠，她面对来袭的橙子，沉着冷静，临危不乱，化雪水成“河”（不过那么点儿水真的算数吗……），念鹅妈妈，召唤！第四之神秘，桥之巨人テムズ拔地而起，摧枯拉朽的手臂，坚硬的胸膛，犹如魔神一般伫立在大地之上，然后，テムズ！ACTION！然后，然后就没有然后了。对面橙子的金皮卡贝奥武甫瞬间秒掉了刚才刷了无数时髦值起来的テムズ，而可怜的有珠也倒在血泊之中。这算是毛的战斗啊！蘑菇你到底有多喜欢金皮卡啊！

有珠重创这一幕其实还算好，起码专门给了镜头，至于青子被完爆的部分，连镜头都没有给。

接着就是最终决战了，一上来正义的味方总是要被好好蹂躏一通，这是常情，而事实也正是这样，很快青子和有珠就被橙子和金皮卡揍跪了。这个时候，侧面杀出了个草十郎，作为肉身的人类仅一拳一肘击倒了幻想种金皮卡，没有强化，没有 BUFF！虽然之前埋了在山里杀熊的伏笔，也和葛木有着很多共通之处，但是，这完全没有说服力啊！熊和金皮卡的差距根本好比战斗力区区5的人类和魔人布欧，人类打倒布欧这果然是世界末日要来了吗？大家纷纷表示，发生啥事儿？！我练功发自真心！没没，这才是开头，开头而已。



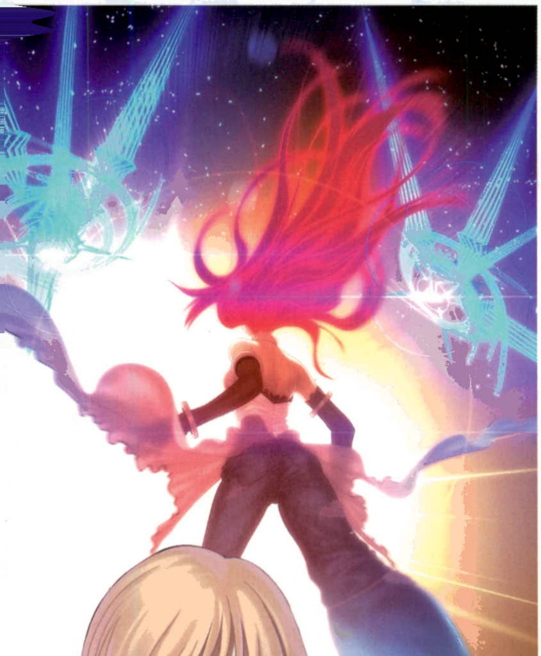




















由于草十郎时髦值俨然盖主，所以下一刻马上就被橙子切成了两截，放心，没有什么肠子撸出来的重口描写……然后，看到这幕发生的青子怒气槽瞬满，一下子触碰到了根源，完成了会用时间系技能的超级赛亚人的进化（爆）。然后对面的橙子阿姨就开始惊慌失措地进行教学说明，由于是教学说明不是嘴炮而时髦值刷刷降，直接导致了最后一面倒局势的发生。青子超赛化后的第一件事情就是把从草十郎的死亡时间段（5分钟）不知道丢到了宇宙的哪个角落里去了，然后进房子与橙子单挑，可怜的橙子一放技能，青子直接进行时间轴移动回避，然后砍瓜切菜把橙子丢翻在地，还给一张杀必死的败北特写。至于草十郎，肯定是信春哥原地满血复活，从此大家幸福地生活在一起（完）。

坑爹呢这是！

演出自然一直是很棒的，这神展开暂且不论，游戏一本道和流程过短都可以被原谅，但是，这样的东西花了四年却不能被原谅。

其实刚刚通关的时候，感觉游戏本身还是不错的，但是转念一想，蘑菇为了这么一个游戏居然花了四年的时间，四年的时间是一个什么概念——菅野洋之搞神作YUNO用了八个月，健速和丸谷秀人码六条线的遥仰凰华码了一年，小坂崇气把超长流程的HELLO，WORLD砍了重练花了一年半，高桥龙也集大成作品的Realize花了两年，蘑菇一个流程十个小时出头的一本道坑爹游戏，居然花了四年，真心不带这样的。

在《魔法使之夜》发售后不久，蘑菇就公布了《魔法使之夜》续作制作的消息，嘛，期待是肯定会期待的。只是希望这次不要又是一个四年过去，我们真心都怕了。

后记

在玩完《魔法使之夜》后，听说很多月厨变成了月黑？！我想这种巨巨一定是等了四年，入了初回，结果被这性价比不符合的东西射了一脸的缘故。

不过平心而论，《魔法使之夜》如果不追究他的制作时间，在制作水准和整体演出效果上，还是在本年目前的文字AVG作品中属于上乘作品，虽然展开有一些出人意料，但至少笔者看战斗部分还是看得很开心。

另外，不知道蘑菇巨巨最近是不是对生物特别有兴趣，各种动物的戏份都还不少。翻车鱼虽然没有画出来，不过笔者一翻资料的时候就彻底萌上了这种奇特的生物……







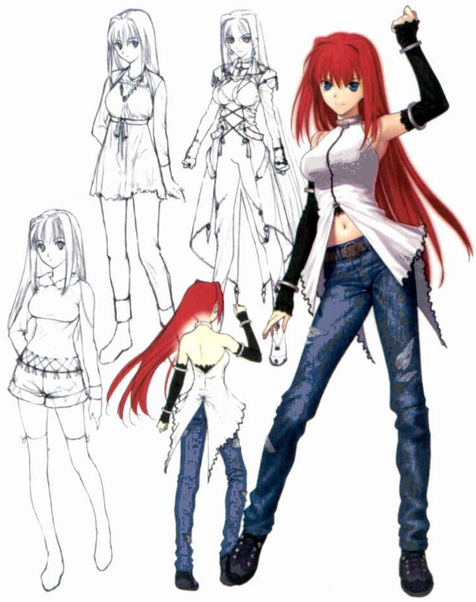


《魔法使之夜》制作人访谈

（剧本）**奈绪蘑菇** × （角色设计 & 原画）**小山广和**

经过漫长的制作终于完成任务的两位主要制作人。对于目前为止的工作和作品，究竟会有怎样的看法呢？

终于制作完成了



——经过漫长的制作期间终于迎来了完成的一刻，现在的心情如何？

奈须：最近全都是像《fate/extra》那样的游戏，还有剧场版《空之境界》、《幻想嘉年华》这样的动画片，完完全全自己公司出品的作品自从《fate/hollow ataraxia》以来，这还是头一个。所以这是纯粹的TYPE-MOON作品，也是最有TYPE-MOON风格的作品。既包含了“终于完成了充满自信的作品”的满足感，同时也有“玩家们会如何看待这部作品呢”的不安心情。

小山：《魔法使之夜》是我初次担任原画设定的作品，感觉就好像是“俎上之鱼”一样（笑）。所以在完成之后也没有“终于完成啦！”的解放感，而是一直对玩家究竟会如何评价而感到惴惴不安。虽然我已经尽全力做好了本职工作，但是每当看到制作初期绘制的作品都会增加我的不安……

奈须：因为最早的作品是几年前创作的啊。不过对青子神态的把握，从那时候起就已经很完美了呢。

小山：您能这么说真是让我十分感动（笑）。在制作过程中我也有很多迷茫，印象最深的就是这样也不行那样也不行，十分痛苦的感觉。直到制作临近尾声的时候我才终于对把握人物游刃有余，感觉自己描绘的青子有那么点意思了。

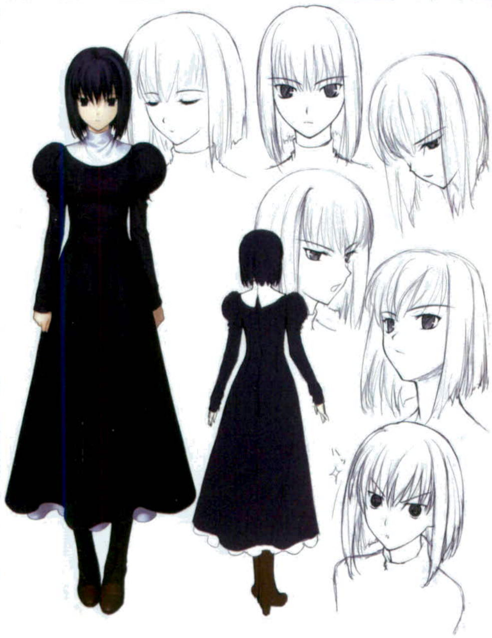
——果然在看到玩家反馈之前都很紧张吗？

小山：在游戏发售之后看到网络上面的反馈之后，仍然紧张了好一段时间呢。

奈须：要想保持心态平和，去没有网络条件的伊豆大岛旅行一圈也是不错的选择哦（笑）。

小山：但是看不到大家的反馈，心理反倒还有些坐立不安呢。其实我们历尽辛苦做出来的





作品目的就是为了让大家能够看到。

——关于本作在画面上的特点，可以再为大家介绍一下吗。

小山：在画面上，那种纵深感极强的空气感和充满现实风格的质感，还有在此之上的演出。这些都是本作值得注意的地方。

——看到本作首先给人留下深刻印象的就是独特的上色呢。

小山：您能这么说真是非常感谢。一般来说，现在制作美少女游戏有一套简洁高效的制作流程，但是我并不喜欢千篇一律的模式。总之，我想按照自己的感觉来进行创作。

奈须：我们在上色时并没有一味追求华丽的视觉效果，而是尽量以最自然的颜色来进行表现。所以才能够营造出如此真实的质感。与其说是CG，不如说更加接近插画。

小山：当然我也没有特别注意这一点。只是感觉静止的CG背景感觉不对，所以希望通过人为的控制使其动起来。根据不同的时间和地点，增加不同的要素。于是包括背景和角色从头至尾全都在我的控制之下。当然这种工作也不是以我一己之力就能够做到的，背景工作人员所付出的辛勤努力也是特别值得感谢的。

奈须：立体感十足的人物造型也是重点。因为与现在主流的动画上色方法完全不同，所以那些年轻的玩家能否接受也是我不敢确定的问题。

小山：我自己并没有避开主流特立独行的意识。只是自己想做的方式刚好站在了与主流对立的位置。幸运的是，虽然我的作品很朴素，但是却产生出了一种“与众不同”的效果。

——原来如此。那么在故事方面有什么值得我们注意的地方吗？

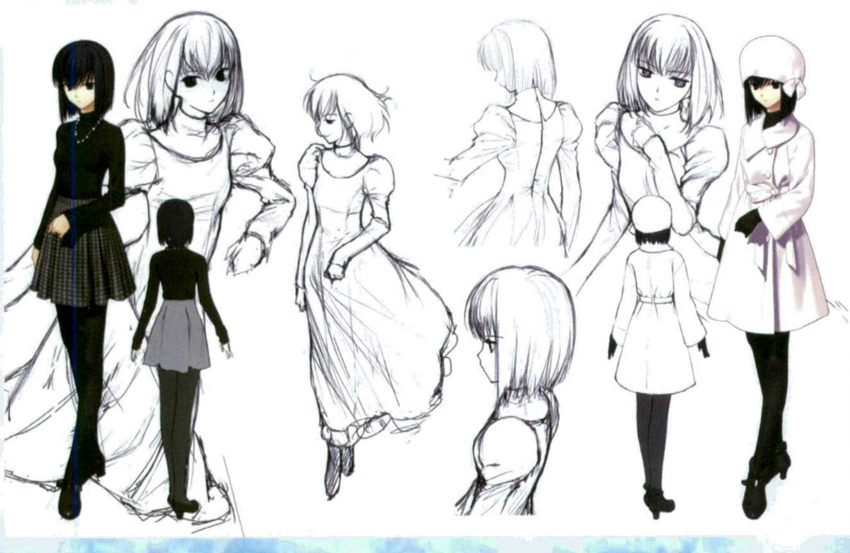
奈须：男女3人生活在同一屋檐下是本作的重点，不过和“同居”不同，应该称之为“杂居”。“同居”描写的是最终变成恋爱的过程。而“杂居”描写的则是如何与别人共同生活在同一个空间之中，而且还没有产生爱情萌芽之前的状态。而且，这些共同生活在一起的人之间，心与心的距离却十分接近，感觉上就好像“也许会产生爱情的萌芽……？”。这种似爱非爱的感情，更加让人心潮澎湃吧。我非常喜欢冰室冴子描写这种杂居生活的小说《杂居时代》。受其影响，我在10多年前执笔《魔法使之夜》原作小说的时候就想创作一个“以杂居为主题的小说！”。

小山：那个房间的宽敞空间与距离感非常棒，有种不远不近若即若离的微妙感觉。给人一种要是房间再狭小一点的话，相互之间的生活一定会产生碰撞，有种十分浓重的生活气息。

奈须：是的。除了空间上的距离感之外，还有“相互之间保持私密空间”的“心墙”存在。这个“心墙”逐渐瓦解的过程，也是“杂居”最耐人寻味的部分。

——那么草十郎是如何与青子和有珠住在一起的呢？

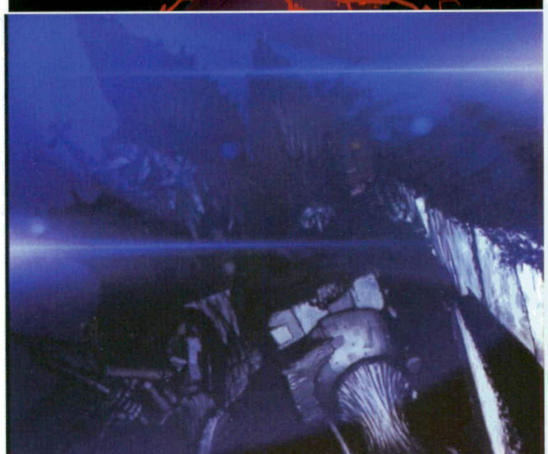
奈须：这部分实际游戏的时候就会知道啦。在完成了游戏中的主要事件之后，就会开始3人的杂居生活啦。





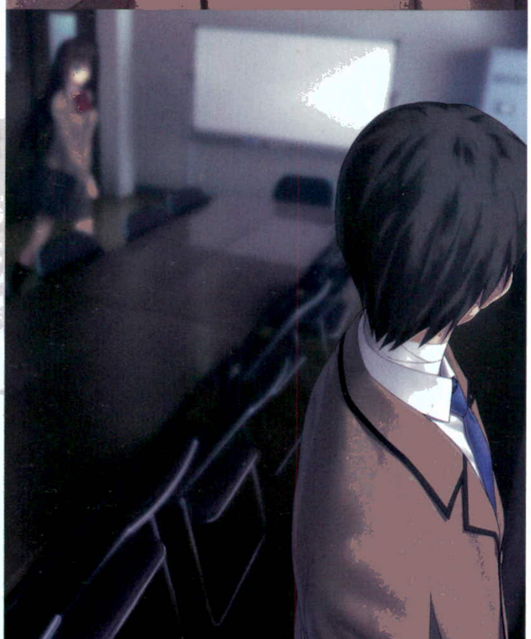






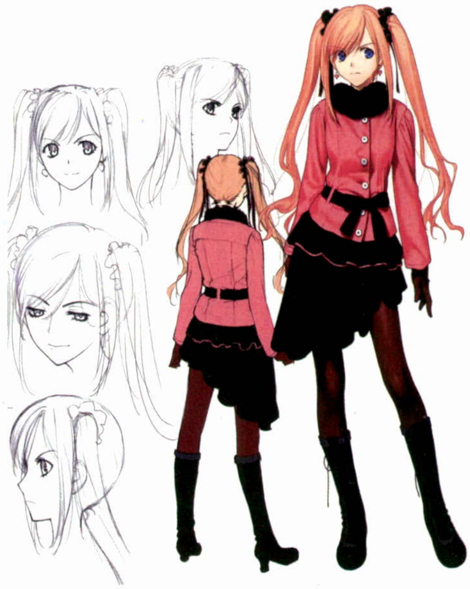












——是这样吗？我还以为从他们3人从一开始就住在一起呢。

奈须：不会那么简单的（笑）。一直隐瞒自己魔术师身分的青子和有珠，会允许一个外人住进自己的家里，肯定是有原因的啦。无视的一开始讲述的就是这件事情的原因。而《魔法使之夜》的正篇，会在三人开始杂居生活之后才开始。

前所未有的超时代表现

——可以介绍一下《魔法使之夜》在表现效果上的特点吗？

奈须：我认为这是文本与画面完美融合，达到极限效果的表现。玩过体验版的玩家一定会知道我所言非虚，总之这是一款游戏性非常奢侈的作品。虽然也有喜欢“画面与文本完全分开”的玩家，甚至我以前也是这样。但是在看到“文本与影像作品竟然能够如此完美的融合在一起！”的高级表现之后，我也不得不改变自己的观念。不过这并不意味着TYPE-MOON今后的作品将全部采用这种表现手法。毕竟如此庞大的工作量，不是简简单单就能够做到的。

小山：《魔法使之夜》是我们永远不会重复的作品。就算再做一次，也会从根本上进行改变。其他的制作商一定也不会做同样的事。正因为永远不会重复，所以才更有价值吧。

奈须：我最开始也没想到要做到这一步，结果等意识到的时候已经将目标定在顶端了。在10年后重新拿起本作的玩家们，如果你们也感觉《魔法使之夜》是超越当今时代的技术。那么对我们制作人员来说就是最好的回报。

——究竟从什么时候开始决定通过影像来表现本作内容的呢？

奈须：我们经历了许许多多失败的尝试，最终在2年前才决定采用现在这种表现形式。因为在制作初期的目的是艺术品一般的效果，所以追求的并非“动态效果”而是“静态效果”。

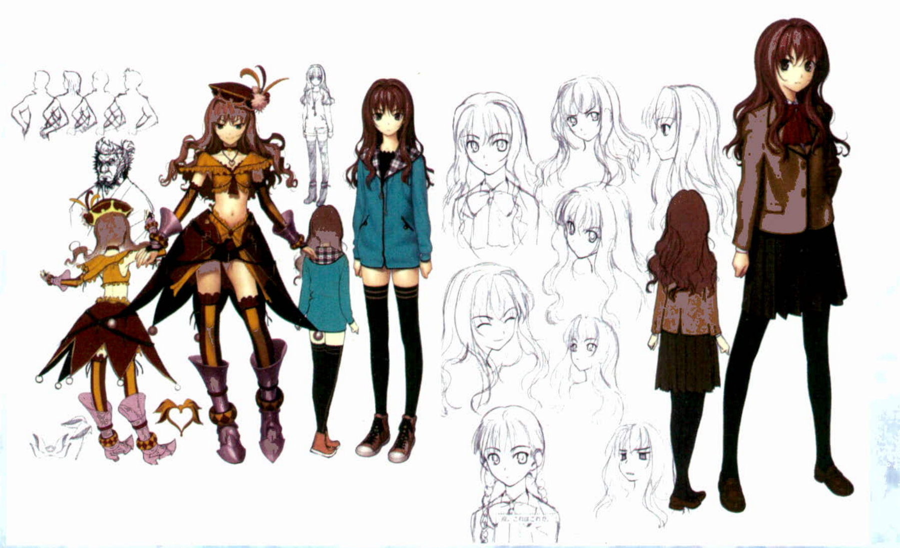
小山：每一幅画面的边缘都描绘的十分精细，配置在带有华丽花纹的框架之中，然后根据剧情和场景的不同进行调整改变，这种做法至今依然非常流行。另外设计者们还将众多的事件CG和背景非常完美地搭配在一起，根据不同的场景使其看上去就好像是一整幅的画面一样。总之制作者们为了创造出新的表现手法，进行了各种各样的尝试。

奈须：虽然现在是文本与画面完美融合在一起的表现形式，但在制作初期是准备以“文本游戏”为主体进行表现的。但是那种表现形式在一开始还有些意思，玩一段时间之后就会感到乏味。最终经历了十分曲折的过程，还是决定采取和《fate》完全不同的表现方式。

至今为止一直没变的服务精神

——《魔法使之夜》的原作属于奈须蘑菇的初期作品。那么到现在都有哪些变化呢，有哪些又是一直都没有变化的呢？

奈须：不管是《月姬》还是《fate》，在改编成游戏的时候都追加了许多“玩家喜闻乐见的娱乐要素”。比如《月姬》，在吸血鬼阿尔奎特与主人公志贵以及吸血鬼猎人希耶尔3人的





故事基础上，又增加了妹妹秋叶以及女仆双子姐妹，还有同班同学等许多登场人物。至于《fate》则将原作小说中的男性saber以及rider全都转变为了女性，还增加了竞争对手魔术师远坂凛和治愈系女主角间桐樱，变成一出传奇动作GALGAME。但是《魔法使之夜》在开发时却完全没有进行任何追加改动。内容和原作小说相比几乎没有任何变化，每一个部分都是有意义的。这部小说可以说是我的原点之作，如果在改编为游戏的时候进行任何增删，都会使这部作品失去意义。但是当我看到游戏制作者们那豪华的表现形式之后，不由得意识到“这样下去过于朴素的内容会使游戏失去平衡”，于是不得不临时追加了不少服务性的要素。

——很多吗（笑）？

奈须：迫于无奈增加的（笑），不过并没有多余的部分。应该说是只追加了必要的服务性场面，并没有为了服务而追加。

——追加服务场面的地方是在战斗情节中吗？

奈须：是的。与《fate》之中真刀真枪火拼不同，《魔法使之夜》的战斗更接近于《月姬》的风格。一般在战斗开始之后，都是通过一击必杀来结束战斗。但是在战斗过程中的斗智斗勇看点十足。

小山：魔术师本身也和普通人一样脆弱，所以被击中只会当场毙命。

——魔术师之间战斗的特点如何表现？

奈须：就像TV动画《fate/zero》描写的切嗣VS肯尼斯的战斗一样，双方互相出牌，谁能够打败对手的王牌谁就能够取得最后的胜利。

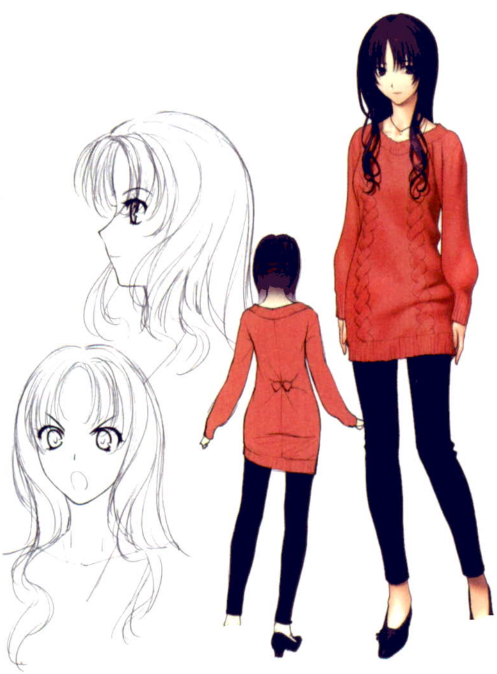
游戏最后的意外“甜点”

——有隐藏要素吗？比如像《fate》的“老虎道场”之类的。

奈须：一定会有啦，还有不少呢。可以透露一点，就是在通关后一直看完片尾的话，我们专门给那些依旧意犹未尽的玩家朋友们准备了特别的礼物。

小山：就好像在品尝完主菜之后，必不可少的甜品一样。

奈须：虽然没有多余的东西在里面，不过TYPE-MOON必不可少的服务精神我们还是不会忘记的。除了主菜之外，希望玩家们也能喜欢我们为诸位准备的甜品呢。



——可以介绍一下初回特典的小册子吗？

小山：包含了登场人物的设定原画和草稿，还有制作时产生的一些创意画面。相信大家看到青子的姐姐橙子的表情集之后，一定会觉得她才是本作之中最可爱的角色。

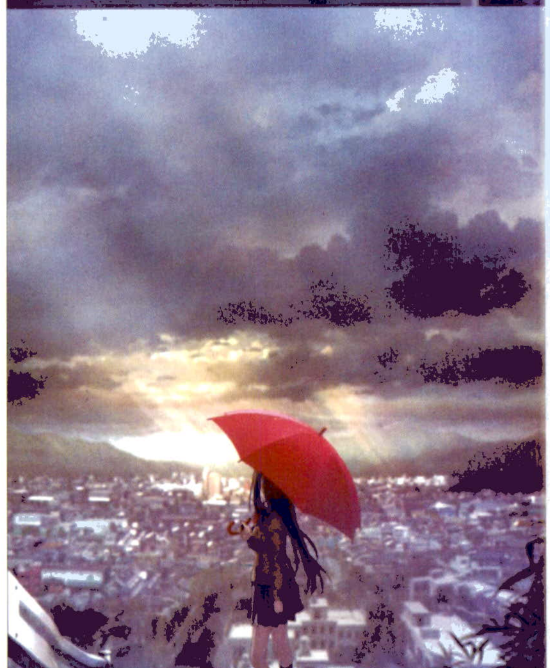
奈须：小册子之中还有番外篇的原创小说。只有一个短篇那么长的内容，大家可以一口气读完。因为有解开游戏之中谜团的内容，所以请大家一定要通关之后再阅读。

——那么，最后对我们的读者朋友说几句话吧。

奈须：这是我充满自信的作品，应该不会辜负大家的期待。

小山：让大家久等了，希望大家能够充分享受本作为大家带来的乐趣。













豪华声优超演出？突出"圣四月"重围的《白熊咖啡厅》

——从新番黑马到事故停播 命运多舛的治愈小品剧

神奇声优配置？柳暗花明的前兆





在4月番开播之前，秋叶原的期待表单上《冰菓》还名列前茅的时候，谁也没有想到一个以动物为主题的名叫《白熊咖啡厅》的动画竟会成为一匹黑马从侧翼杀出。在废萌遍行天下，乳量决定价值的如今，区区动物世界应该放在何处？即便这是**ヒガ**老师拿到《月刊 Flowers》银之花奖的神奇出道作，但即便是手冢赏的《战国鬼才传》也是一波未平一波又起，最后惨淡收场。《白熊咖啡厅》会不会踏上与这类作品同样的命运，谁也无法预料。但现实就是这么峰回路转柳暗花明，当各路神仙出现在本作发布会上的时候，似乎就已经隐隐注定了本作大HIT的命运。

“我要做一部让大家都能感受到温暖的作品。”本片的监督、MADHOUSE系演出家增原光幸如是说道，嘛，从《甜甜起司猫》以来大家都已经看到您制造温暖氛围的功底了增原监督。

当然温暖不温暖都已经不重要了，比如当听到闰土同学又要恶意卖萌了，十三公主要进行冷笑话挑战了，神谷娘娘又配企鹅了，当然还有肉村的灰熊和森川女王的妈妈……这神鬼莫测的声优配役简直让人防不胜防，嗯嗯，我已经能隐约听见很多被直击萌点的妹子和基佬们的尖叫了……









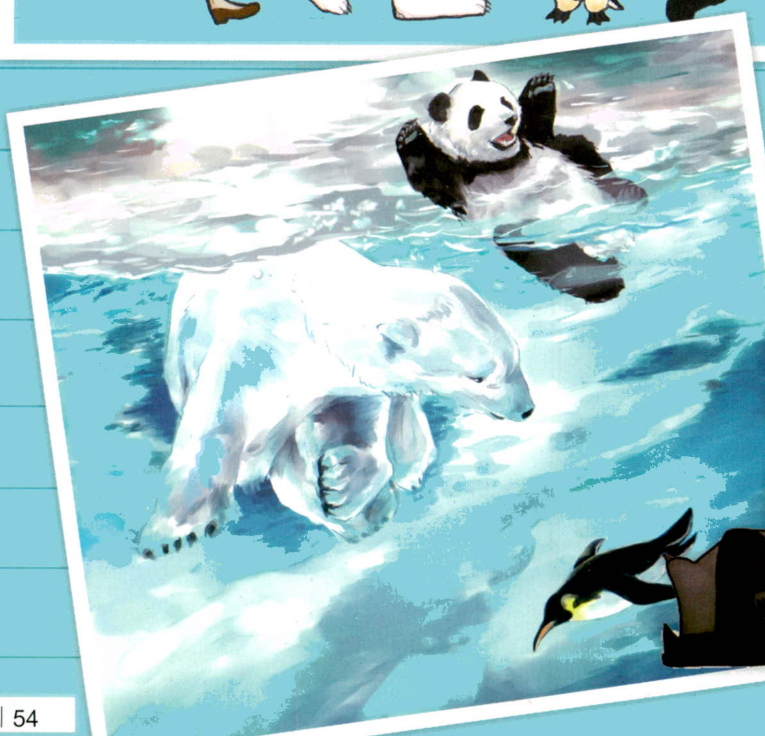
治愈小品剧与角色战略

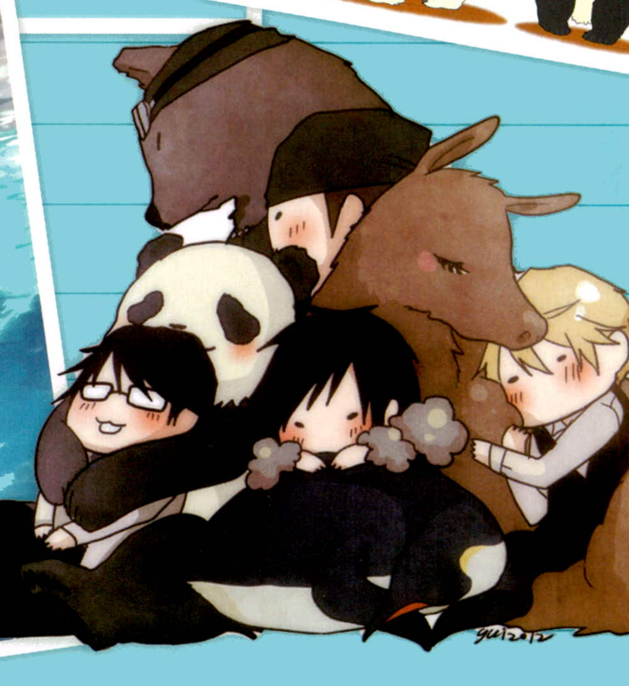
这季番组的所有台词中，不论是青春也好狂气也好哲学也好玩蛋也好，都比不上闰土菊苣的一句“吸わないで~~~”来得有力、简约、高效，配上熊猫滚地板堪称是本季番中的卖萌大杀器之一。说起来闰土同学的石榴裙真是好掀啊，羞耻 PLAY（没有钱 TOKA）真人玩票（装 MIKU TOKA）样样精通，而受音配熊猫同学也是恰到好处。嘛，从这一幕卖萌场景大约看得出来熊猫就是一彻头彻尾的天然懒货（你够）。这句台词还有一个功劳是，本来很多不看这片的同学因为看到微博上各种名台词名场景转发而被勾起了看片的兴趣和欲望，为本片平添了不少人气。

既然说到这里，还是大致提一下故事本身的内容。本来作为一个注重营造轻松氛围的小品剧来说，剧情什么的并不是特别重要，所以适当剧透大概也是可以被原谅的（爆）。之前再特意提醒一下大家本片中角色的命名方式，比如说白熊的名字就叫白熊，熊猫的名字就叫熊猫，企鹅的名字就叫企鹅……可能有人会捶地问道：“那出现同类怎么办？”没关系，第一是原作中不会平白无故去撞同类的枪眼儿，而即使有同类也会通过前后缀或者特殊命名方式区别，比如熊猫君去动物园打工遇到的熊猫叫“常勤熊猫”，企鹅去糕点店买糕点遇到的企鹅妹子叫“企子”，不过转念一想这命名方式还真是蛋疼，就比如一个 GALGAME 里主角名字就叫做“人”一样，遇到妹子的话就是“长头发的人”“飞机场的人”，嗯太恐怖了还是不要多想，总之习惯了就好。回到正题，作品的故事基本是围绕白熊咖啡厅来展开，讲述的是咖啡厅的常客们（动物）以及他们身边的人（动物）和人类的故事，让人脑中很自然地映射出一种情景剧的架构。说到动物与人，本作的世界观设定充分体现了本作的魅力。在大多以动物为主题的作品中，动物和人往往都处在一种不平等的关系上，或者人类的一方单方面地植入动物的劣等感，在《白熊咖啡厅》里，登场的动物都有自己的人格和知惠，他们能够正常地融入人类社会，与人类享用同样的权利和义务，与人类有同样的地位。即使是在动物园这种体现不对等关系的敏感连结处，也可以以“上班”这种简单明快却有说服力的雇佣关系来解释。而更重要的是，通过这种“人性化”的描写，对每种动物典型性格的把握，使得观众都产生了一种信服感，“啊，原来人与动物和谐相处的世界就是这样的呢”，这也是本作能够受到欢迎和喜爱的重要原因之一。

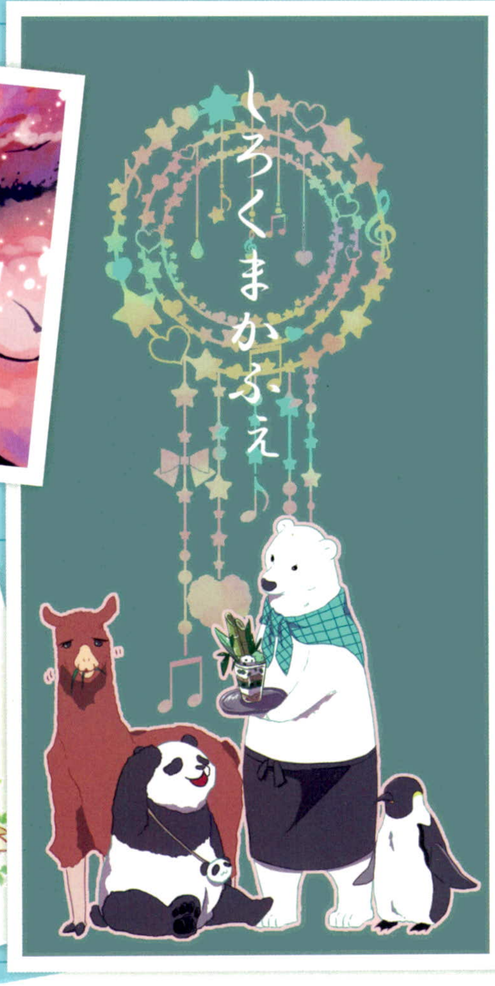















片名叫《白熊咖啡厅》，顾名思义，咖啡厅的白熊是少不了了。樱井孝宏在经历了早期的热血野小子，各种弱气受和中二少年，超池面美少年役的担当之后，最近也开始尝试各种全新未知的领域，这次是接受了白熊役的挑战。说起来这也不是考哥第一次配咖啡店老板了，上一次是在石黑正数原作新房昭之监督的《女仆咖啡厅》中，担当的是比这作更加奇葩的妹抖长婆婆，而且其传神的演技也让很多人跌破眼镜以头抢地（笑）。本作的白熊看起来并不算是奇拔的类型，冷静沉着，有良好的判断力，经营手腕超群，俨然一副高大全形象，但是如果你就这样被白熊君那正直的外表所迷惑，你就完败了。白熊君的第一个特技便是冷笑话，不论适时不适时都会进入自动播放MODE，甚至在孤单寂寞没有人吐槽的情况下也会自己玩（虽然自己也觉得没有人吐槽效果不好），而且一玩起来就是连珠炮式地连发，让周围不明真相的各路群众顿时云里雾里，而一般只有神谷娘娘的企鹅君心领神会积极配合，嗯真是善解人意的神谷娘娘；白熊君的第二个特技是凭空捏造故事并当作事实讲给大家听，最后顺利坑爹，玩弄广大群众的心灵，比如在讲述自己经营咖啡厅的身世的时候，就凭空出现了两个版本，一个是与在加拿大与妈妈走散漂洋过海被渔民捡到，渔民交予其父母将白熊养大，长大后的白熊自力更生开始着手运营咖啡厅的版本；另一个是在建筑公司从业后，选择了离职并建立了咖啡厅的版本。在接受杂志取材的时候，白熊君深情地讲述了前一版本的故事，让人感动得一把鼻涕一把泪，结果刚说完就被熊猫揭穿，让人哭笑不得。不过还好的是在大部分时候白熊君看似拙劣的谎言也只是为了换取吐槽而已，而有时候也能洞察他人心理编织善意的谎言适时地激励和调节他人的情绪，一句话来概括的话就是，白熊君是一位高能的表面装蒜却擅长洞察他人的被吐槽爱好者（喂）。

说完白熊再来说说一直负责捧哏白熊君冷笑话段子的企鹅君。神谷娘娘不那么严格地说起来，这也不是他第一次配企鹅了——没错就是《恶魔阿萨谢尔在召唤》中的某只企鹅嗯（笑），白熊咖啡厅这次算是配了个正常一点儿的。好在神谷娘娘自己非常喜欢企鹅，听到能配普通一点儿的企鹅也是非常高兴，于是欣然接受了工作。与白熊君比起来，企鹅的性格除了有些事情意外地猴急了一些，在感情问题上一直表现得非常龟缩，以及在驾驶技术上非常没有天赋以外，其他完全都在“正常”的范围以内。即便没有天赋，企鹅君最后还是通过努力拿到了驾照；即便非常龟缩，企鹅君最后还是因为碰到了企子小姐的手和拿到了普通顾客三倍的优惠券而兴奋不已——嗯，尽管没有任何进展，但是企鹅君还是努力了，不容易啊，企鹅君；而把这样的企鹅君形象与之前的绝望先生和湿态同学联想一下，噗，也真是不容易啊，神谷娘娘。

最后我们来说说一路卖萌的闰土同学担当的熊猫君。熊猫是片中唯一提及了住处和家族的角色，住在一个中式古风的大庭院中，家人有妈妈、妹妹和两个年龄幼小的弟弟，简单来说就是熊猫一家都得卖萌。当然，谁也不能抢了身为主角之一的熊猫君本人的戏，第一话上来就贡献了一记杀必死——对于慵懒怠惰的熊猫，熊猫妈妈毫不手软地用吸尘器猛吸熊猫君的后背，而闰土同学也配合这一动作有气无力地奉上“吸わないで~~~”大礼，声线和力道都刚刚合适。除了懒惰之外，天真天然也是熊猫的性格之一，典型的不谙世事外加自我中心，不顾及他人感受也不阅读周围的空气，经常说一些任性的话，比如要求熊猫饲养员的半田先生代替自己出勤之类。在白熊的青梅竹马好友灰熊面前也是各种不懂社会，惹得灰熊怒目相向。能时常说出一些荒诞无稽的让人哭笑不得的话出来，被吐槽后还会“诶~~~？”地发出疑问。另外有自恋倾向，把智能机的熊猫外壳看得比机子本身还重要……虽然从性格上看起来熊猫君真是完全糟透，不过也正因为这种性格，闰土同学才能趁势卖得一手好萌。当然，其作为主角之一的人气也是不由分说的。

除了几位主角之外，本作的其他动物配角和人类同学的形象也都非常鲜明，比如熊猫深度中毒者的花店屋林林，总是一脸忧郁的羊驼表亲大羊驼，还有脾气暴躁极道作派的灰熊君，这些个性化的角色相信都不会让大家失望。特别是灰熊配上肉村真是再合适不过了，另外肉村还为本片奉献了后期ED，真是好棒好棒的w

意外叫停？侵权事件始末

在《白熊咖啡厅》放送形势一片大好的时候，业界却传来了一个让人唏嘘不已的消息。原来《月刊 Flowers》的编辑部成员在没有获得**ヒガ**老师许可，甚至都没有知悉**ヒガ**老师的情况下，就擅自把作品交到了制作方的手中。而可怜的**ヒガ**老师不仅一分钱没有拿到，更是只能从网上得到《白熊咖啡厅》的具体消息。就是说，在整个《白熊咖啡厅》的制作过程中，编辑部和制作方完全将原作者**ヒガ**老师晾在了一边，而新开了一套独立线程，不经原作者的检查和确认，需要怎么改，我说了算。

这可实在有些过分。

编辑部的这种行为一下子惹火了**ヒガ**老师，侵犯知识产权的事儿先不说，要动画化也不事先说一声，我找人传达我的意愿你们也不搭理，我又不是稀罕那点儿版权费，你这样不是逼着我用法律手段抽你脸吗？**ヒガ**老师一边表示，你们这样做，我首先漫画不画了，然后知识产权专家也帮我搞定了数落你们罪行的文本，最后我带着律师过来，我们当场说理。本来编辑部和制作方就不占理，结果这三招棋一出，编辑部只好乖乖低头认不是。

制作方这下也囧了，都到了这个份儿上了，咋办呢？一想，于情于理我们都应该让**ヒガ**老师来检查审核一下，于是便将人设检查以及各话脚本的确认交给了**ヒガ**老师来做。凭**ヒガ**老师对自己作品那股认真劲儿——CD 封面绘上的 4 根指头的白熊不行，修正；白熊和灰熊爪型怎么能一样！修正——自然也是乐意来做动画的检查和确认的。

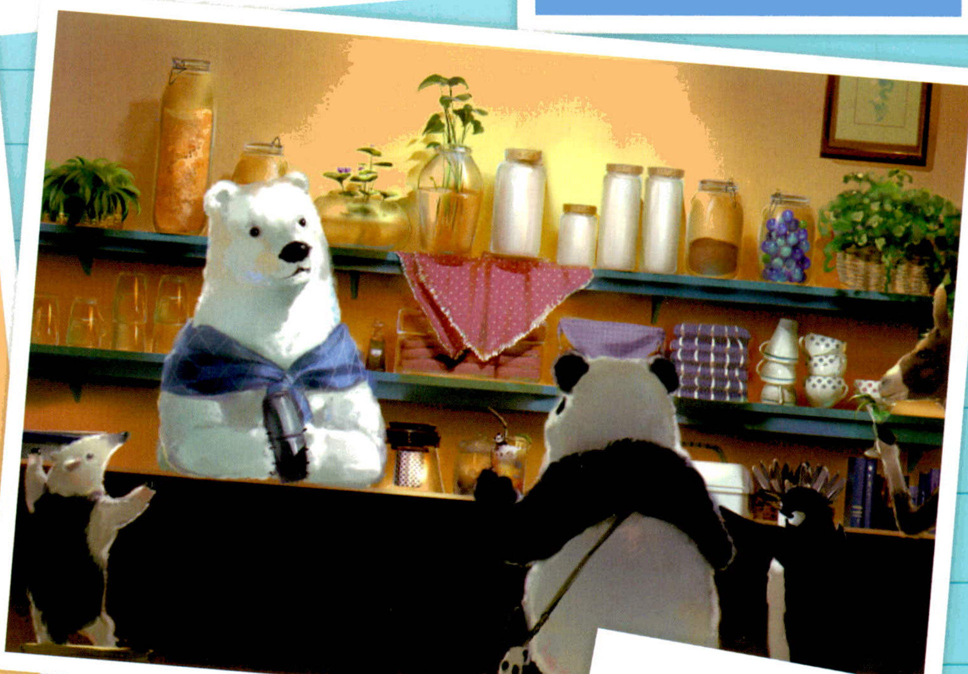
毕竟《白熊咖啡厅》对**ヒガ**老师来说，也是非常重要的出道作。

至于动画目前的放送进度？都发生了这事儿还进什么度啊。先把事情解决，再谈放送的事情。于是现在的情况就是，放送无限期休止了。

至于什么时候能再开，那得等这事儿圆满结束。对于我们这些掉坑的人来说，所能做的也只能是等待了，不过我还是真心希望，难得这么温馨治愈的声优片，能够放送到最后。



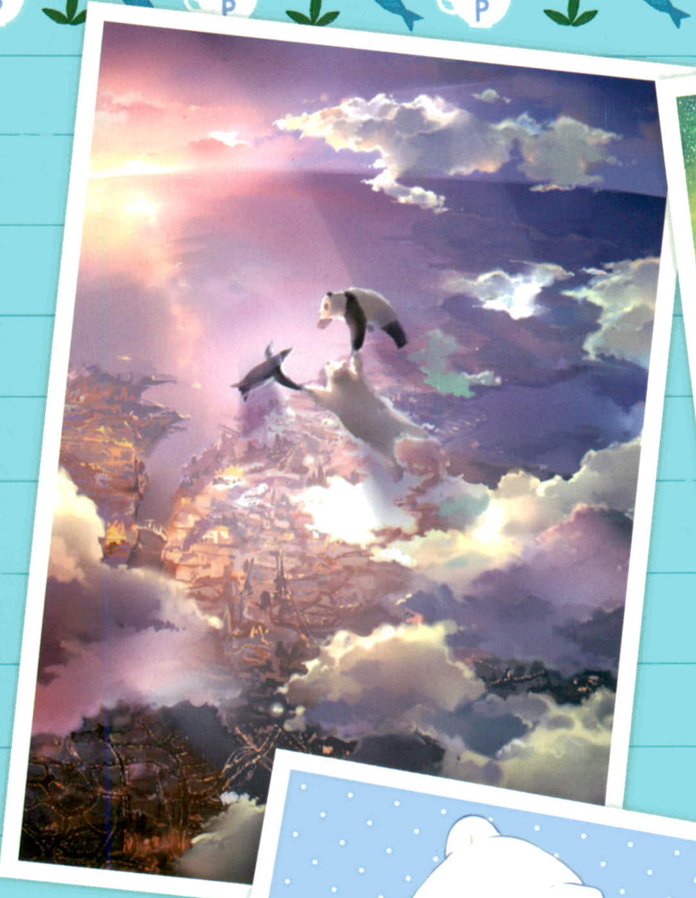




















后记

谁也没有料到，这么一部让人可以忘记故事忘记作画来轻松享受的番组，会以这样的方式中止。发生这种事情，一方面是观众的不幸，但同时，原作者也遭受了不幸，**ヒガ**老师只是想拿回属于自己的权利而已，我们也应该予以理解。

因为本片走得是治愈小品剧的路线，并且声优演出的成分更重的缘故，就不再特别地去说什么各话演出以及评论各话作画了，虽然多少仍然需要考验演出家的演出手腕（比如吸**わないで**～～～场景中运用的特殊角度的镜头），而至于作画，中规中矩就已经足够了，嗯。笔者不是有意偷工减料哦，真的（笑）。

最后还是那句话，希望事件能够早日完美解决，作品放送能够早日再开。无论何时，我们都会翘首等待的，那时候，大家再一起刷“**キタ**——————————！！”弹幕好了。



远古邪神的逆袭？

——完全不是那么回事的《潜行吧！奈亚子》

四月番刚开播的时候，除了原作饭大概没多少人对这一部轻小说改编动画感兴趣。轻小说改编动画的狂潮已经过去，现在的动画市场还是五彩纷呈的。但所谓“改编动画”，重点自然是在“改编”二字上，小说毕竟只是纯文字的，将文字表现出来，甚至改变得更符合动画这种形式，才是改编动画要做的事情。而事实上《潜行吧！奈亚子》在改编这一点上不仅做得十分成功，甚至可以说表现力在原作之上——尤其在捏它方面。







原作小说是由逢空万太于 2009 年在 GA 文库刊行的作品，曾荣获第 1 回 GA 文库大赏优秀奖。这同时也是逢空万太的处女作。处女作就能获得如此高的评价，必然是有其过人之处的。这部以克苏鲁神话为背景，却上演着外星人和外星人大闹地球的欢乐喜剧。女主角奈亚子全名奈亚拉托提普，正是克苏鲁神话中的大邪神。可是在宇宙中，奈亚拉托提普只是一个种族的名字，而且奈亚子隶属宇宙联合/行星保护机构，不仅不是邪神，还是正义使者呢。她为了保护被宇宙中的邪恶势力盯上的男主角八坂千寻而来到地球，不过，实际上她是因为在看资料的过程中对千寻一见钟情，以及对地球上的娱乐项目有极大的兴趣而私心潜伏下来，从此以后就一直纠缠着千寻啦。之后，还有跟奈亚子青梅竹马的克子登场，虽然在克苏鲁神话里克图格亚和奈亚拉托提普是不共戴天的仇敌，不过变态少女克子却是如同奈亚子狂热暗恋(明恋)着千寻一样暗恋(明恋)着奈亚子。在她们俩纠缠打闹热热闹闹地驻扎在了地球之后，同样是她们的青梅竹马的哈斯泰星人莲太也来到了地球。性别是秀吉的莲太是个富二代，父亲是宇宙有名的游戏硬件制作社长。而且根据一般规律，这个家伙也喜欢男主角千寻……虽然看起来软软的，但实际上他才是三个外星人中最强的哟，毕竟哈斯泰可是克苏鲁神话中风属性最高等级的邪神啊。

于是就这么一帮外星人，在地球上展开了轰轰烈烈的笑闹喜剧。奈亚子成天妄想着成为千寻的老婆，克子成天妄想着成为奈亚子的老婆，莲太也羞涩地喜欢着千寻……这四个人里面 BG、BL、GL 就都全了啊！香饽饽男主角千寻也是个可爱到一开始被宇宙邪恶势力盯上就是想绑架他去拍 BL 片而且还是男主角……有恋子情结的八坂妈妈更是要儿子不要命，还是战斗力有够强的邪神猎人呢。









但动画版最大的优点还不是把这些剧情做得有多欢乐，而是在捏它们啊！奈亚子喜欢特摄，克子是游戏宅，莲太帮爸爸的游戏公司做事，之后还有更多的宇宙人都冲着地球的娱乐——准确点说，就是 ACG 啦——而来，总而言之这些外星人简直就是各种口味的阿宅！小说原作中提到的捏它就不少，动画中更是几乎无视版权地捏进了各种捏它，开篇三话就已经让人在无数个地方眼前一亮了，捏了《高达》啊《机战》啊《北斗神拳》啊《JOJO》啊《星球大战》啊《凉宫》啊《龙珠》啊……名画面和名台词到处都是，捏它多到如果字幕组要做注释的话大概几分钟就要盖满屏一次的程度。捏它在动画里出现的频率太高了，简直是在以捏它为卖点。也因为太多了连字幕组都放弃了挨个考据捏它们……阿宅们，考验你们的时候到了！比比看你们谁发现的潜伏在动画中的捏它梗多吧！！

除了捏它这个最大卖点之外，动画本身的素质也很高。跟之前出过的 FLASH 动画不是一个等级的。XEBEC 是 Production I.G 持股的动画制作公司，《机动战舰》、《魔法老师》、《苍穹的法芙娜》等都是他们的代表作品，长泽刚监督之前也执导过轻小说改编动画《MM 一族》获得了不错的反响，而更让人在意的声优阵容也不弱，喜多村英梨反串男主角，阿澄佳奈的奈亚子也着实选得不错，松来未祐的克子既三无又变态，更难得一见的是钉宫理惠这次不配傲娇配伪娘莲太啊！不知道有多少钉宫病这次会喜欢上这个可爱的男孩子……







有了 STAFF 和声优们的出色表现，《潜行吧！奈亚子》成为每周一次的轻松欢乐时光。平时紧张的学习生活已经够累了，看个不需要用脑的欢乐动画是多么惬意的放松，再把寻找捏他当成轻松之外的乐趣的话，这部动画还真是很值回票价的！四月番欢乐首推，《潜行吧！奈亚子》！





笔名：24

PIXIV ID：23187

个人网站：http://24phage.web.fc2.com/

自我介绍：希望能描绘出鲜明美丽的世界

作画常用工具：Photoshop

评点：24 的画作有一种难以用语言来表达出的瑰丽。角色在她的画面中不是绝对的主体，反倒是完全融入到背景之中，令人产生仿佛视野被完全充满的饱和感。用“叙事诗”这三个字来形容她的作品应该是最为贴切的吧，在 24 的画笔下，即便是位于一张平面纸上的色彩也能相互组合孕育出无尽的故事。凝视着她的画作，恍惚之间就被吸引到了那个鲜明美丽的梦境，流连于其中不愿离去。









1 原创画作，描绘了一位少女与机器人同伴分别的时刻

2 每个女孩的心中都居住着另一个自己

3 看似毫无关联的事物被叠放在了一起，却构成了宛如仙境般的画面

4 为《魔法少女小圆》绘制的同人图











5 和我签订契约，成为魔法歌姬吧

6 超科学幻想少女

7 画面中充满菱形元素，透出广告画的设计感

8 希望这份隐晦的爱意能传达到你的心中

9 2012年的新春贺图



笔名：辰巳

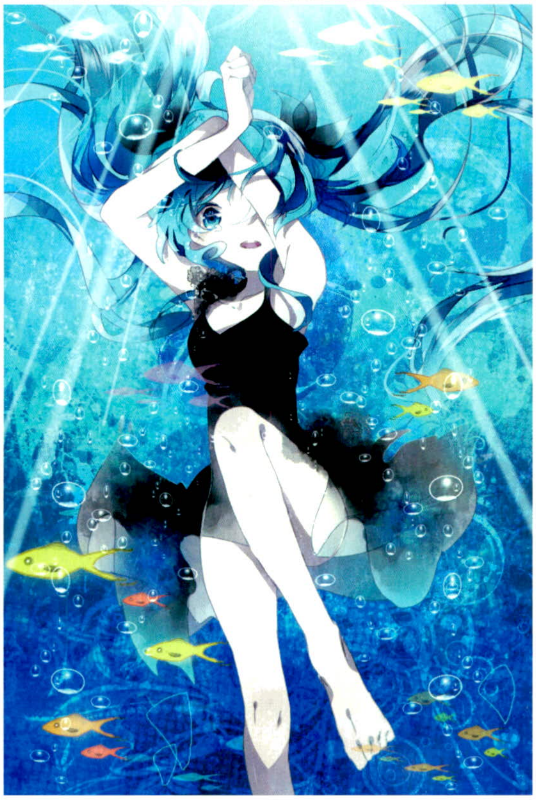
PIXIV ID：1499614

个人网站：http://piapro.jp/tatumin

自我介绍：想要自由自在地创作。

作画常用工具：SAI

评点：喜欢一边听着 Vocaloid 的歌曲一边作画的年轻绘师，作画的题材主要涉及 Vocaloid 和东方 Project 这两大方面，偶尔也会创作新番动画的同人。主要使用的作画软件是 SAI，擅长绘制具有透明空气感的女孩，晶莹剔透的色彩仿佛宝石一般迷人。辰巳并不只创作美少女，帅气的男孩子同样是她倾心的对象。但她笔下的男孩子并不会让人感到腐或基，而是很单纯的阳光少年，别有一番风味。









1 深海少女未来

2 有一种冰之妖精的感觉

3 怀抱紫阳花浸泡在水中的少女

4 眼镜这种道具只要使用得当的话就能大大提升萌度





5 | 6
7
8 | 9



5 这个大概是樱桃MIKU吧?

6 沉浸在糖果世界中的GUMI

7 以椿花为主题创作的原创画作

8 为初音未来的生日所创作的贺图

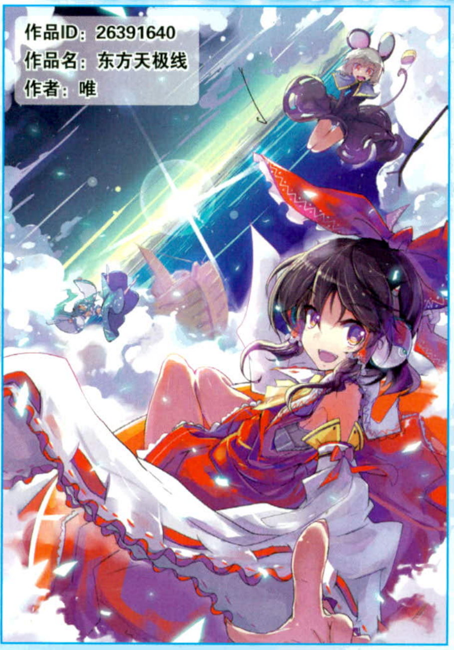
9 以《千本樱》为主题绘制的大正风镜音双子





PIXIV×第九回博丽神社例大祭
绘画比赛获奖作品欣赏

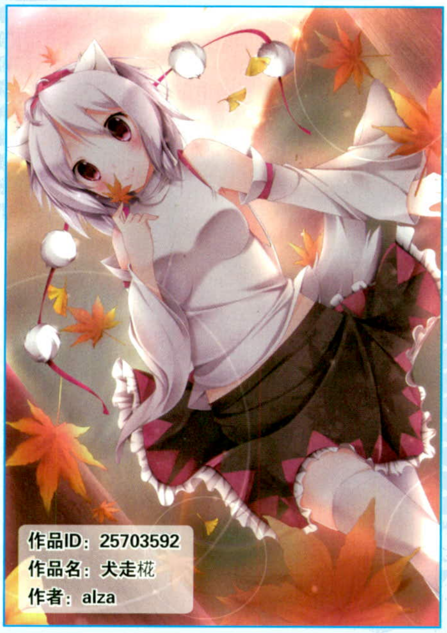
持续整整一个月的“PIXIV × 第九回博丽神社例大祭”在浓烈的硝烟中落下了帷幕，以魔理沙领军的白組在决赛后半程逆转以灵梦为首的红组优势，获得了最终的胜利。在这场东方 Project 角色人气的较量当中，各个阵营的支持者们均倾其全力贡献优质画作，投稿数量高达 7000 余幅！这也创下了近一年来 PIXIV 上各项大小赛事的投稿最高纪录。经过谨慎的审查后，PIXIV 官方从参赛作品中选出了 69 幅获奖作品，小编从中精选出最具代表性的 30 余幅呈献给各位东方厨们，共同来欣赏这些充满爱的画作吧！



作品ID：26391640
作品名：东方天极线
作者：唯



作品ID：25777466
作品名：祟神“泄矢诹访子”
作者：Akasia



作品ID：25703592
作品名：犬走椛
作者：alza



作品ID：25754241
作品名：芙兰朵儿
作者：aya003030



作品ID：25857189
作品名：阎魔大人
作者：c7肘



作品ID：26189588
作品名：一直在一起
作者：manabi



作品ID：25988635
作品名：辉夜
作者：Emiaエミア



作品ID：26071329
作品名：人工太阳
作者：HINA



作品ID：26376679
作品名：魔理沙
作者：GUM


作品ID：26483978
作品名：雨
作者：shuhaoqian


作品ID：26272384
作品名：法界之火
作者：ryosios


作品ID：26028007
作品名：地灵殿
作者：shihou


作品ID：25887120
作品名：米斯蒂亚・萝蕾拉
作者：nagayo


作品ID：26509531
作品名：紫阳花的魔女
作者：RiE


作品ID：26065064
作品名：无题
作者：Sam_Ashton


作品ID：26212333
作品名：封兽鵺
作者：pentagon


作品ID：26160602
作品名：Back to underground
作者：NorthAbyssor



作品ID：26464665
作品名：以毗沙门天之名☆MAX
作者：イチゼン



作品ID：26446032
作品名：灵梦
作者：カズ



作品ID：26212783
作品名：船长
作者：こゆり酱油



作品ID：26436247
作品名：可爱的魔理沙
作者：ukyo_rst



作品ID：25674276
作品名：小恶魔
作者：こもね



作品ID：26055930
作品名：最后的雪结晶
作者：けっち



作品ID：26489164
作品名：白组总动员
作者：如月



作品ID：26464644
作品名：灵梦桑
作者：26464644



作品ID：26083944
作品名：夜樱 花见
作者：投稿者はざくらさつき



作品ID：26205885
作品名：多多良小伞
作者：しふくの



作品ID：26084258
作品名：开启炫目世界之门
作者：ななしな



作品ID：25782086
作品名：红魔支援
作者：まき



作品ID：26391229
作品名：魔理沙!
作者：トロメラ

作品ID：26470013
作品名：应援魔理沙
作者：ふたみ



作品ID：26156707
作品名：花恋
作者：にいち




职人作画教室

REMAKE (MORNING)

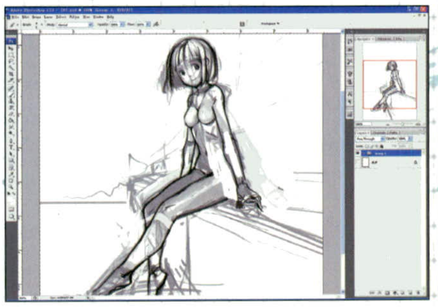
画师：JOEIAN

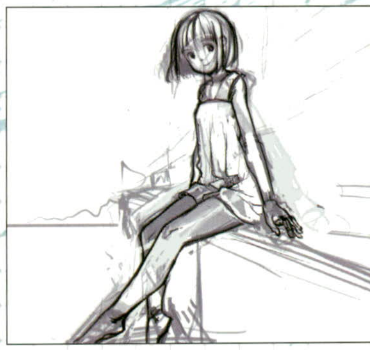
http://joeian.com/

【绘画环境】

OS：Windows XP Professional
内存：3GB
使用软件：Photoshop CS3
画板：Genius MousePen 8*6
显示器：22英寸液晶

1 底稿

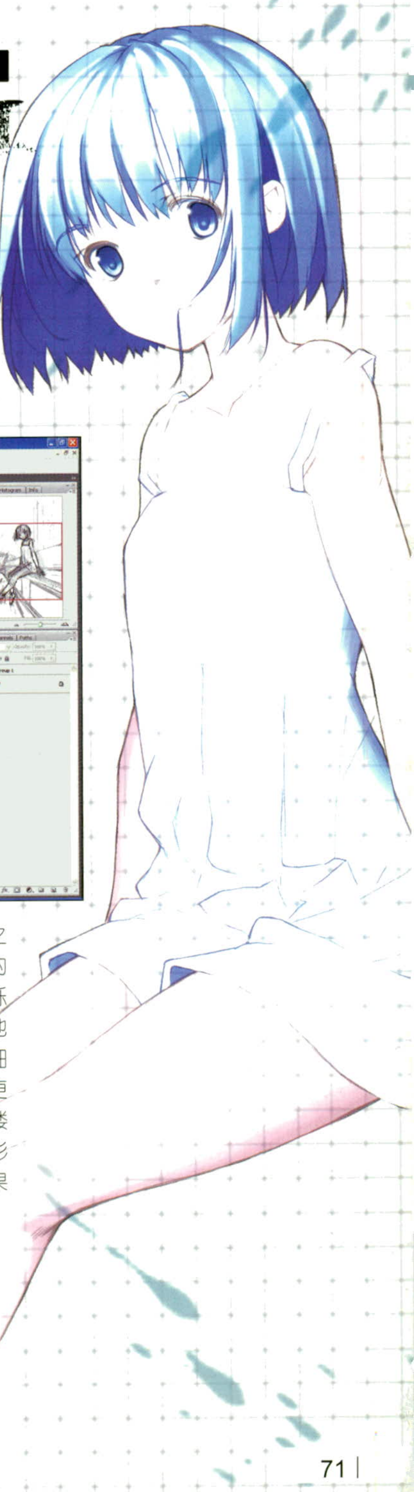




我全部使用数码进行创作，即便底稿的时候也不用铅笔和纸。首先在Photoshop中用笔刷大致确定线条和人物的位置，简单描绘出细节。我在创作人物的时候首先绘制的是人体，之后再上面添加服装，这样会使服装更自然更准确。在人体上面新建一个图层描绘衣服。



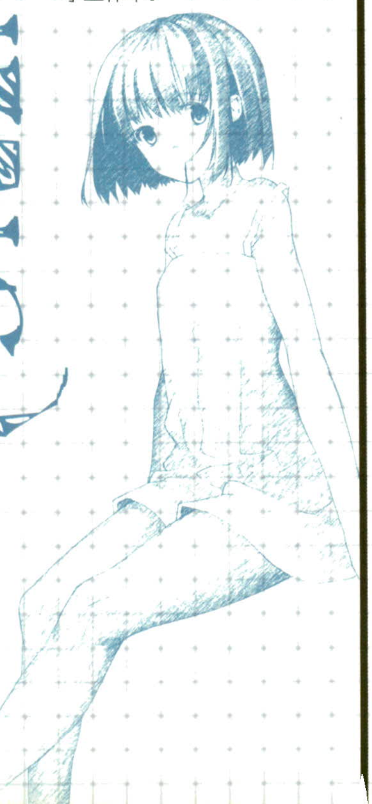
THE MAKING 再创作

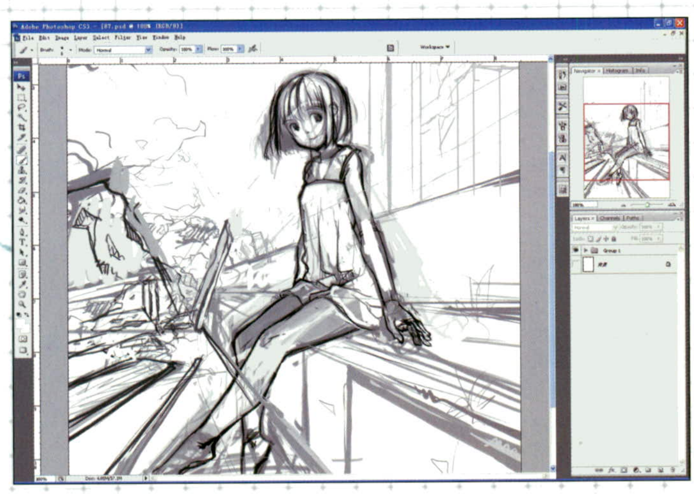


Illust Title

【profile】

中国澳门出身的留学生，19岁。2005年开始创作插画，2008年开始正式学习绘画。现在一边在专门学校学习，一边做为漫画家的助手工作中。







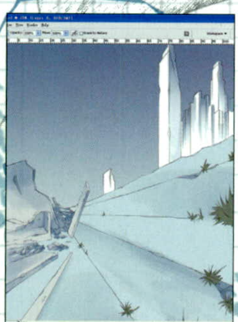
人物确定下来之后描绘背景。这次的背景以大楼废墟和瓦砾为主，我不喜欢过多地描绘细节，我认为与细节相比，画面的氛围更重要。比如不描绘大楼的窗户只画出大概的形状，但是通过光影效果来体现大楼的质感。

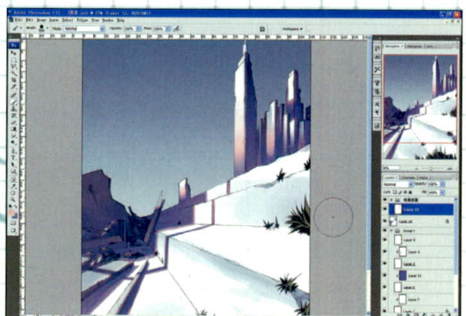
线条 2



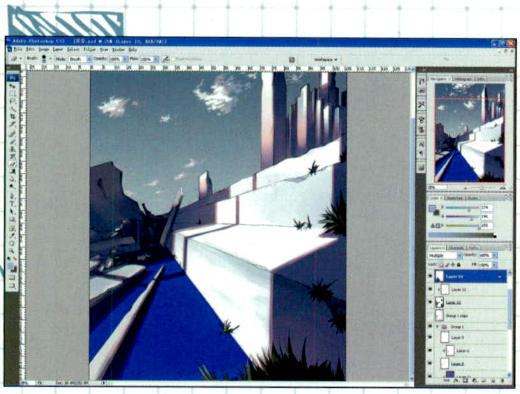
底稿完成之后新建一个图层描绘线条。因为画面的尺寸相当大，所以只要使用比较小的笔刷，那么在印刷的时候就看不见线条了。所以我一般使用 7~9pixel 的笔刷。描绘线条的时候，将背景和角色分成两个图层，分别放在不同的文件夹里。因为单纯角色就要建立许多图层来进行描绘，所以放在一起的话会对电脑造成很沉重的负担。分别建立不同的文件夹，会在后期进行调整的时候带来方便。

阴影 4





因为瓦砾、楼梯、大楼的色调基本相同，所以在这三个图层上面建立一个正片叠底图层描绘阴影。阴影的颜色使用深蓝色。阴影的颜色如果使用单一色调的话会显得画面不饱满，所以在蓝色之中加入少量的橘红色，丰富画面的颜色表现。也许有的人会问为什么要在蓝色之中加入橘红色呢。这是因为阴影本身是没有颜色的，因为受到周围景物的影响才会有颜色。蓝色是因为天空的颜色影响，而橘红色则是因为太阳的光芒影响所产生的暖色调，在阴影的边缘部位应该体现出光的颜色。



水 6

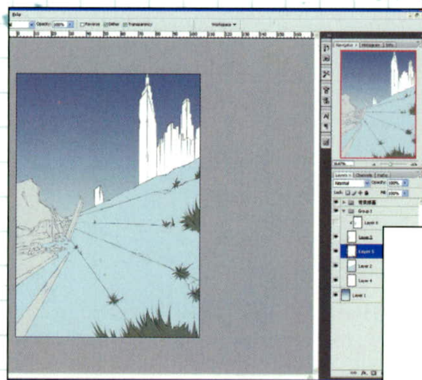
首先用喜欢的颜色描绘出水的范围，然后改变成水蓝色。然后在水面加入高光，使其显示出水面的质感。因为楼梯的阴影比较淡，所以同时加深楼梯的阴影。最后描绘出水中的倒影，背景描绘完毕。

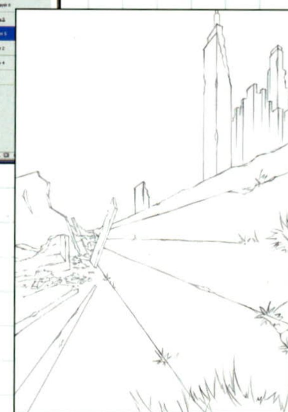






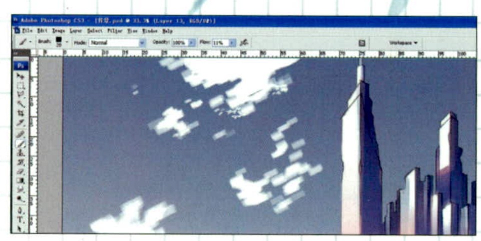
3 底色

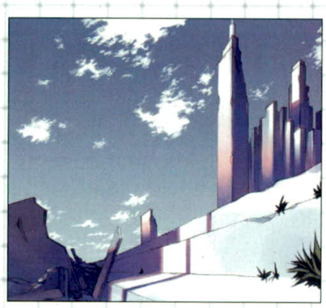




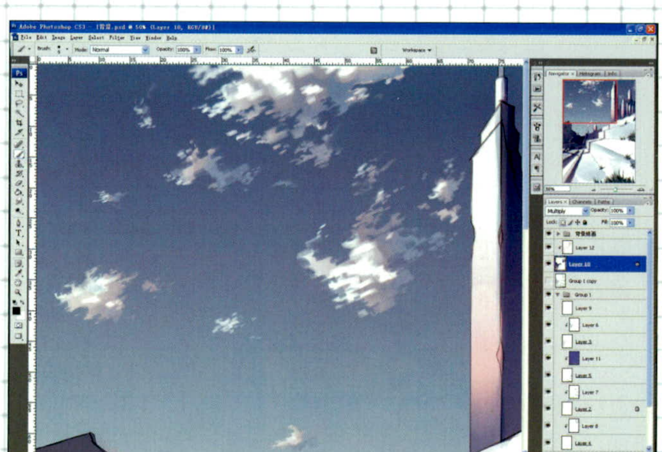
上底色的时候因为也用不上压感笔的效果，所以用笔刷即可。最初在暴露出来的地方进行一目了然地上色，然后对颜色进行调整。需要上底色的共有天空、楼梯、瓦砾和大楼四个物体，每个都建立不同的图层进行上色。

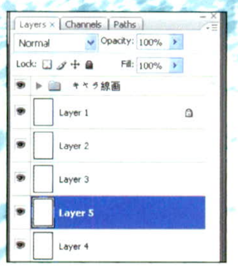
5 云





描绘云彩的时候也用不上压感笔的效果，所以使用长方形的倾斜笔刷。用这个笔刷大致确定下云彩的位置，然后调小笔刷的尺寸描绘云彩的细节。描绘完云彩的形状之后，在上面建立一个正片叠底图层，锁定图层蒙版。云彩的阴影也同样使用蓝色加橘红色的色调。不过考虑到云彩的位置较远，颜色也稍微淡一些。



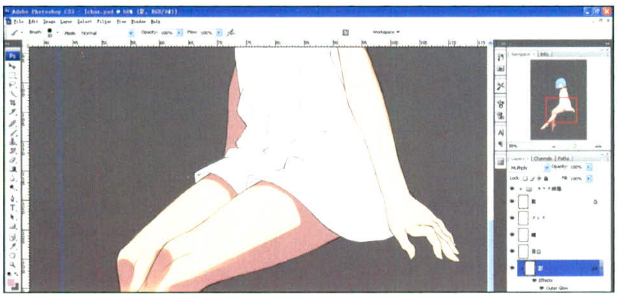


7 角色



背景完成后，复制角色的线条到新文件之中。角色也和背景一样首先进行底色的上色。



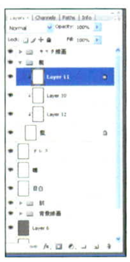


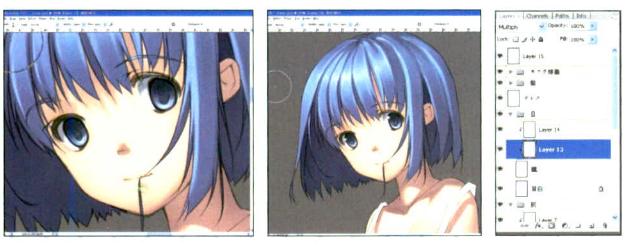
上完底色之后使用硬笔刷确定出阴影的范围，然后用软笔刷添加阴影。



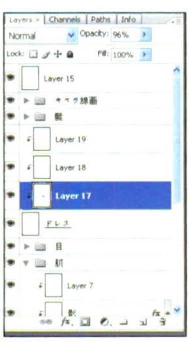








描绘头发的时候需要注意头部的立体感。我一般将头发想象成很薄的纸张，添加阴影。





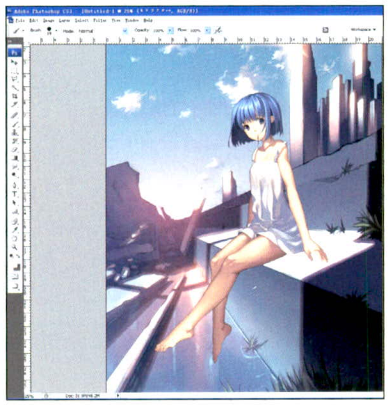
肌肤和服装的阴影色也和大楼的阴影一样，混入一些橘红色是颜色显得饱满。



阴影使用两个图层，分别命名为阴影 1 和阴影 2.。这样可以使阴影效果看上去更加立体。

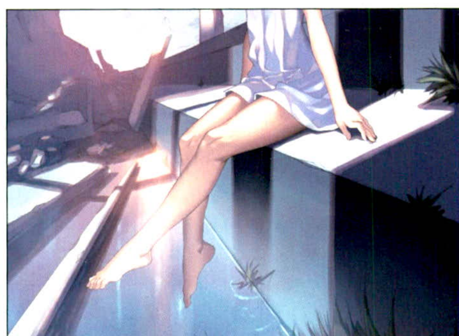


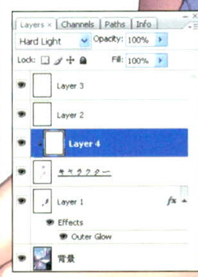
8 润色



将完成后的角色和背景图层合并，转移到新的文件夹之中。一边参照底稿调整位置和尺寸。







位置和尺寸调整完毕之后，发现人物下方没有阴影显得画面很不协调，于是在背景图层上建立一个正片叠底图层，描绘出角色的阴影。最后在角色身上描绘出反光效果，最后宣告完成。

COMMENT 完成

这是去年 6 月描绘的衣服作品，经过一年之后重新进行创作。改变了透视线和视角，重新创作起来非常有趣。因为受国外画师作品的影响较深，画面整体氛围的对比度很强，背景比人物造成的冲击更加强烈。虽然色彩和细节描写还有很多不足的地方，但总体来说还是比较令我满意的一幅作品。





画师:

Tanu

http://rkok.blog.shinobi.jp/

【绘画环境】

OS: Windows

使用软件: Photoshop CS3

CPU: E6550@2.33GHz

内存: 2GB

解析度: 1920*1080

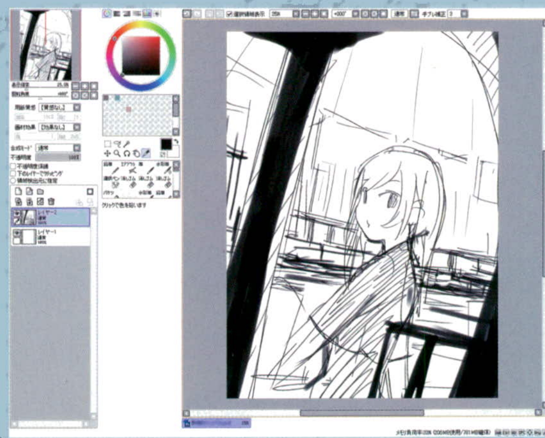
THE MAKING

动画上色

Illust Title

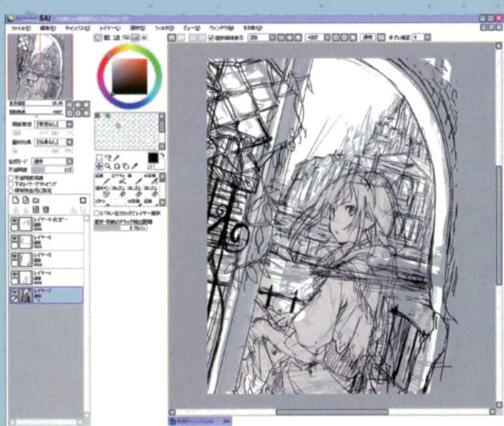
step 1 底稿

1-01 角色与构图



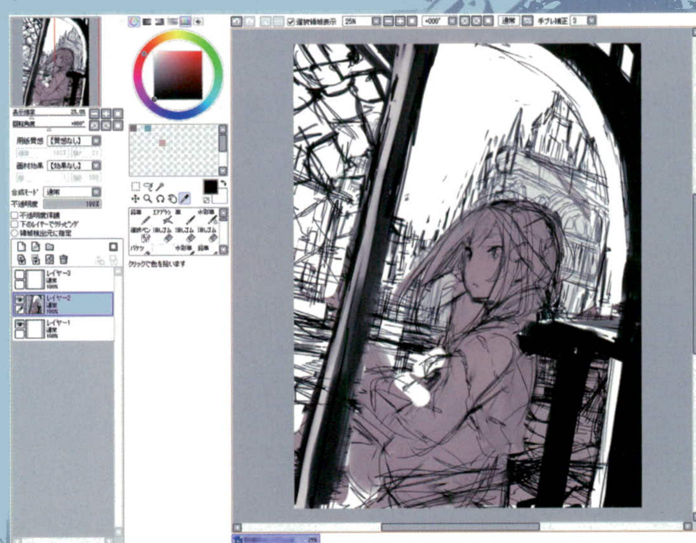
首先简单确定角色与构图。用粗线条描绘出底稿。因为确定了画面最前方的柱子,所以用黑色描绘出来,使自己接下来能够更好地掌握画面的平衡感。

底稿 1-02



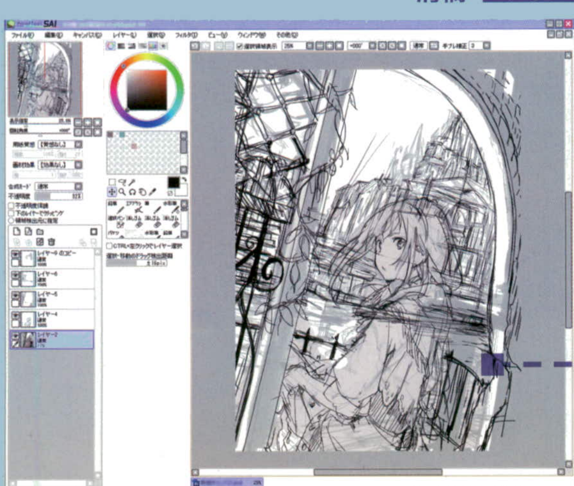
确定角色服装和柱子的细节部分,描绘出底稿。因为只有一个人物显得有些单调,所以在服装上多下点功夫。

1-03 追加



在底稿上追加细节。在这一步骤确定接下来的上色部分。不必过于在意透视线,主要把握画面的整体氛围。用水彩笔进行晕染的时候,意外地取得了不错的效果。

清稿 1-04



将底稿打印出来,将角色,建筑物,柱子分别用铅笔描绘出来。

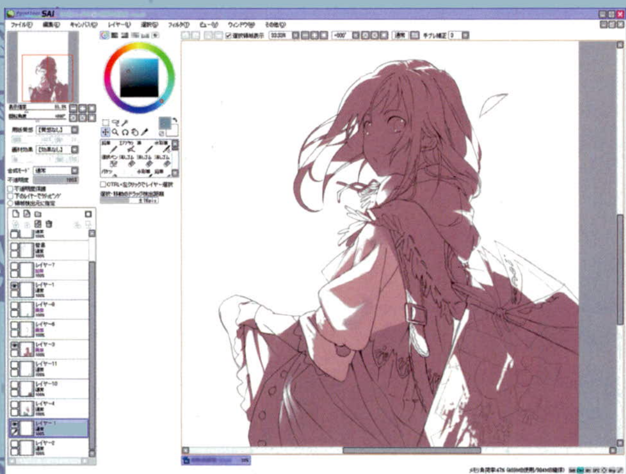
什么是清稿?

简单地说就是描红。即便草稿用电脑绘制,也可以打印出来,然后再扫描回去。用透台将线条描绘出来。这是作为一名动画人所必备的技术。

2

人物上色

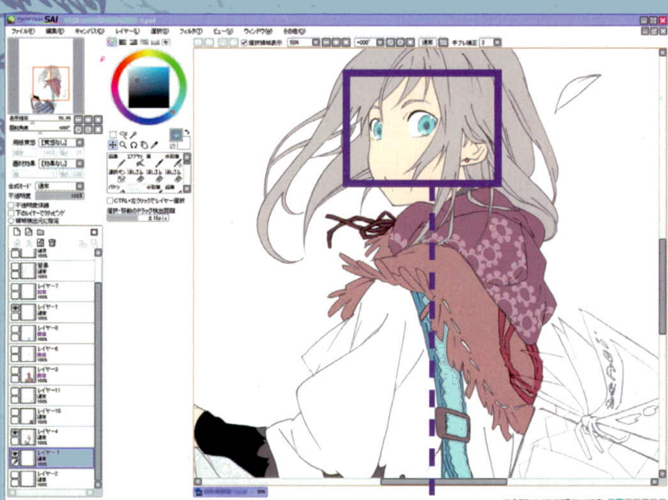
人物阴影 2-01



首先描绘人物的阴影。在服装的阴影中加入晕染。白色的部分颜色淡一些，按照光源的方向，适当调整阴影。

服装、肌肤、眼睛 2-02

因为添加了深色的阴影，所以肌肤和服装的颜色可以稍微淡一些。随后在服装上添加花纹，这样即便颜色比较混乱也能够看得清楚。花纹用铅笔工具进行描绘。



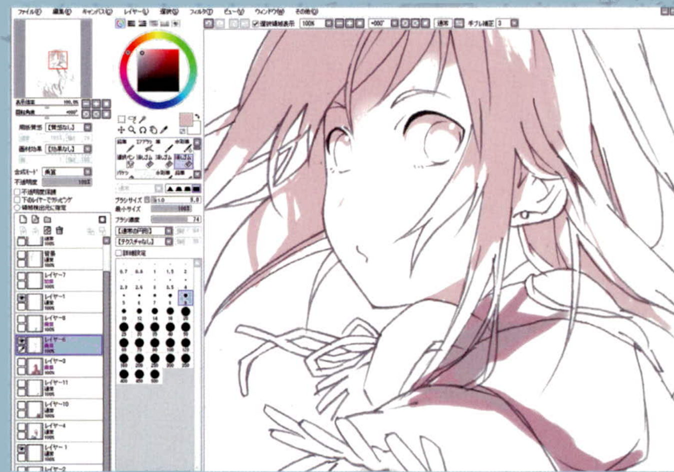
眼睛的表现

铅笔线条的眼睛看上去不是很明显，在上色的时候使其更加清晰。为了使眼睛的颜色更加清晰明显，使用接近荧光的亮色来进行上色。

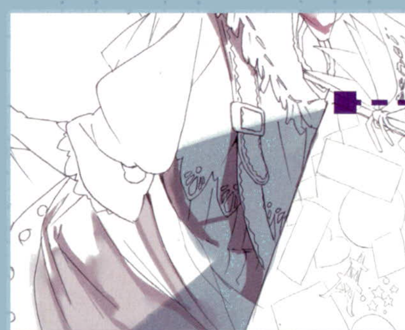


2-03 立体阴影

为人物添加立体阴影。在这里要好像描绘花纹一样，为人物的脸部添加阴影。



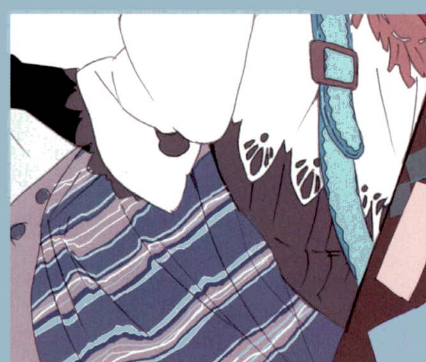
继续在服装上添加阴影。在服装褶皱明显的地方大胆地进行上色。先上深色调，然后在上面添加浅色调进行晕染。



什么是立体阴影

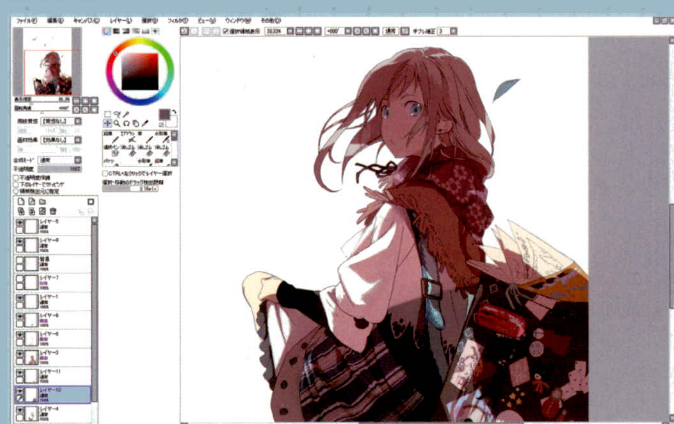
在第一遍阴影的基础上追加的颜色更深的阴影被称为“立体阴影”。

2-04 服装的褶皱



在描绘褶皱的时候不必躲过考虑衣服上的花纹，只要在添加阴影的时候注意一下就会体现出真实感。

2-05 人物完成

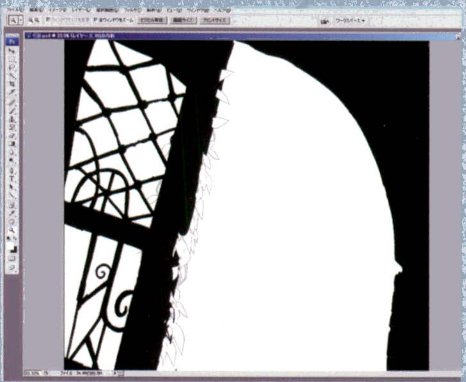


描绘贴纸的花纹。因为人物整体并没有太强烈的颜色对比，所以上色的时候非常轻松。通过整个图层确认平衡之后，人物便宣告完成。

整体上色 step 3

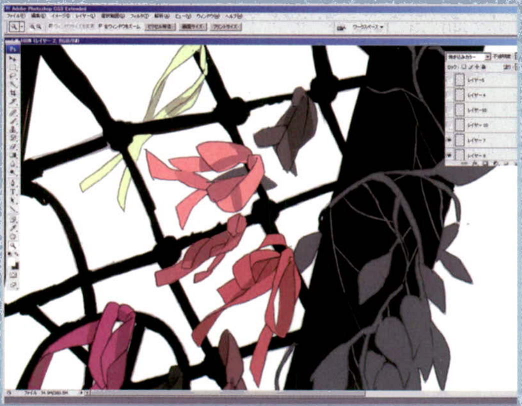
SAI到Photoshop 3-01

接下来从SAI转移到Photoshop之中。为画面前方的柱子上色，颜色基本上接近全黑。

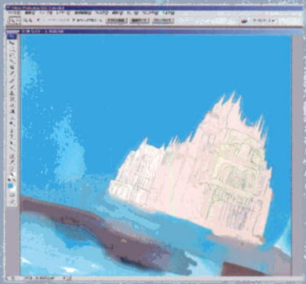


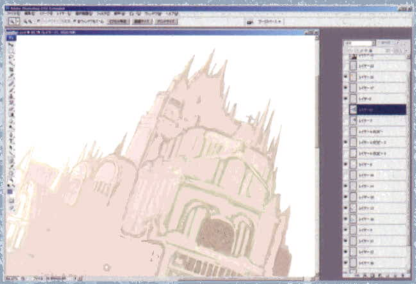
植物 3-02

大面积地描绘植物的颜色。用细笔尖描绘出藤蔓。建立一个新图层，通过正片叠底模式加入柱子的阴影。因为画面显得太朴素了，在格子上追加一个蝴蝶结做装饰。



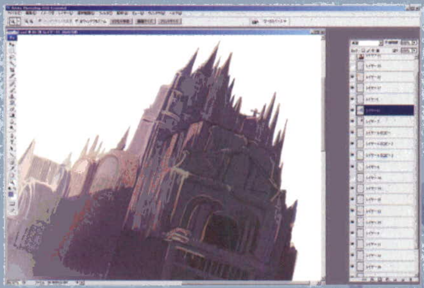
建筑物的上色 3-02





为建筑物上色。首先大面积地进行上色，这次因为没有云彩所以可以用比较亮的蓝色。

连续叠加几层淡色的图层制造出阴影效果。装饰部分在随后进行细节描绘，现在主要调整画面的平衡。



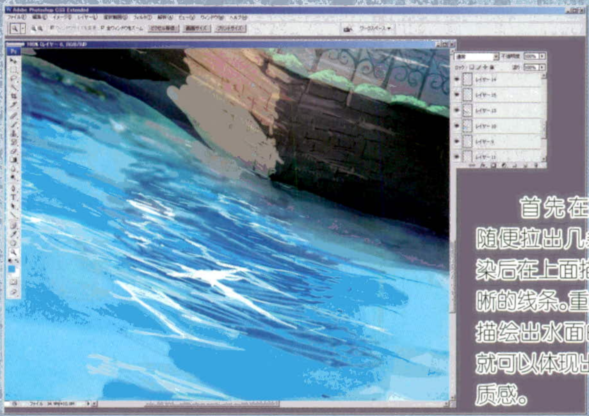
建立一个新图层加入深色的阴影。这里使用的是蓝色系的颜色。为了更好地表现画面细节，这里要画一些时间仔细地描绘出立体感。



背景的心得

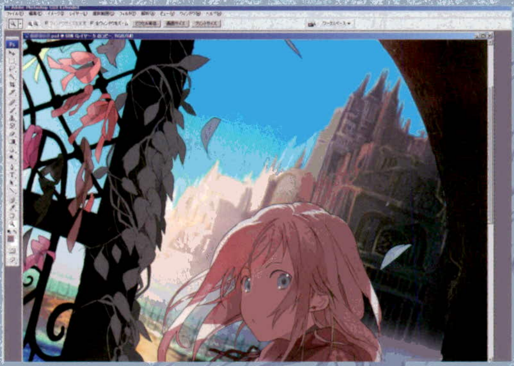
因为这幅画面又前方的柱子和人物，所以在上色的时候要注意到这些因素对细节上色。背景在后方的晕染要非常仔细……前方的砖块和建筑物也要用同样的感觉进行上色。

3-04 水面的上色



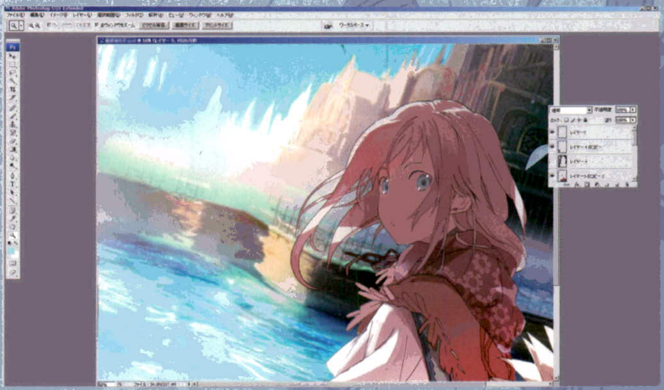
首先在水面上随便拉出几条线，晕染后在上面描绘出清晰的线条。重复几次，描绘出水面的高光，就可以体现出水面的质感。

3-05 润色



将画面最前方的柱子，人物以及画面深处的建筑物结合在一起。将建筑物的图层整体进行晕染。通过色调修正调整自己喜欢的颜色。

3-06 滤镜



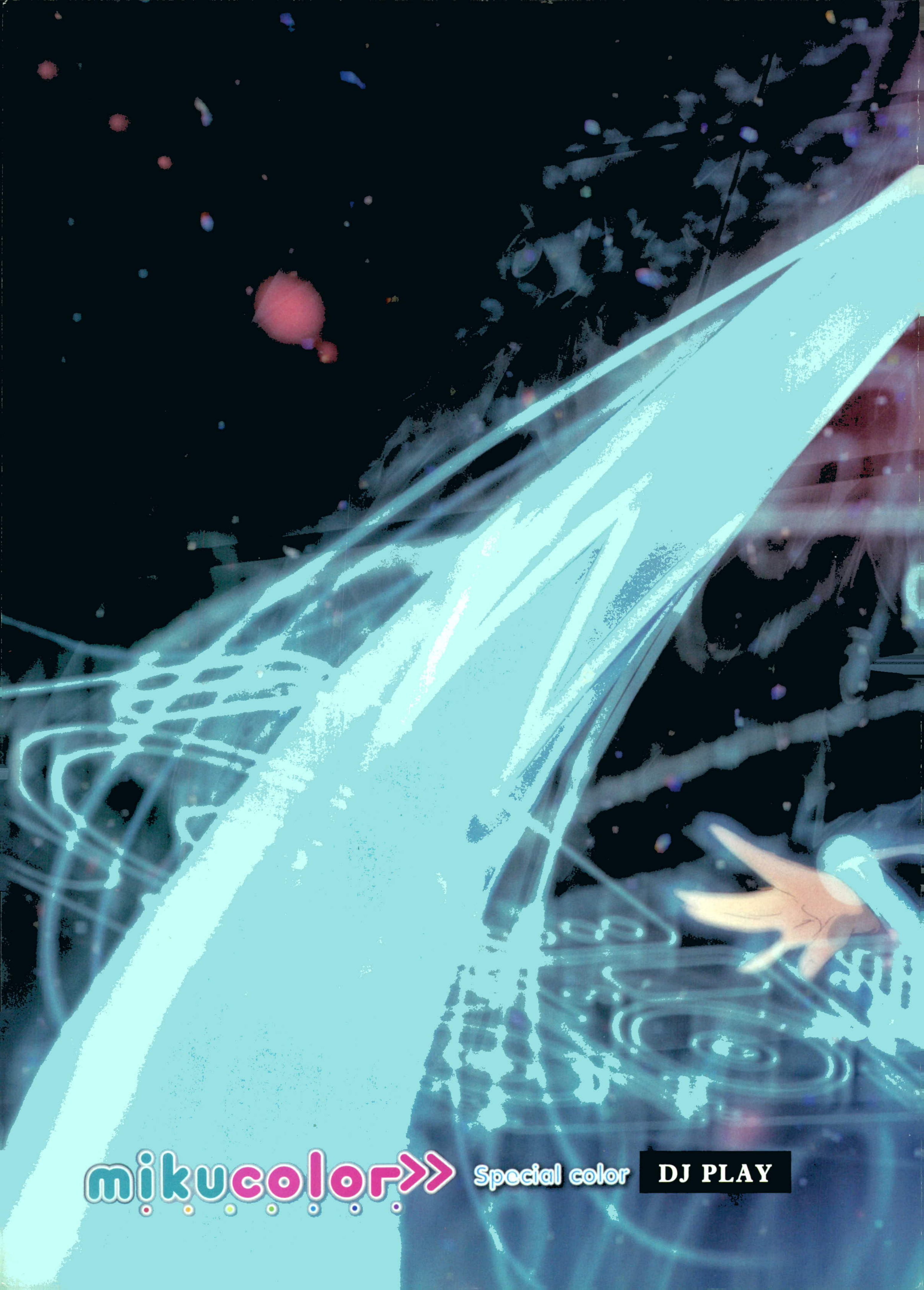
新建一个叠加图层，整体加入淡淡的黄色，调整光源。将右边设置为蓝色调。

完成



COMMENT

最后追加细节光点。整体色调确认完成后便大功告成。整个绘画过程大概十几小时，加上休息的时间前前后后大概用了一周吧。非常感谢大家的阅读。


mikucolor
Special color
DJ PLAY


Artworks by KEI
The Story that can meet miku


DIM
SCENE



ACG典藏 锐锋 光盘定价：25元
本手册随光盘附赠不能单独销售

萌×绘 VOL.1

千呼万唤始出来 四年一“剑”跳票使——一本道超展开作品《魔法使之夜》|黑女降临吓——萌少女版吸血鬼图鉴·上

2012年6月号

